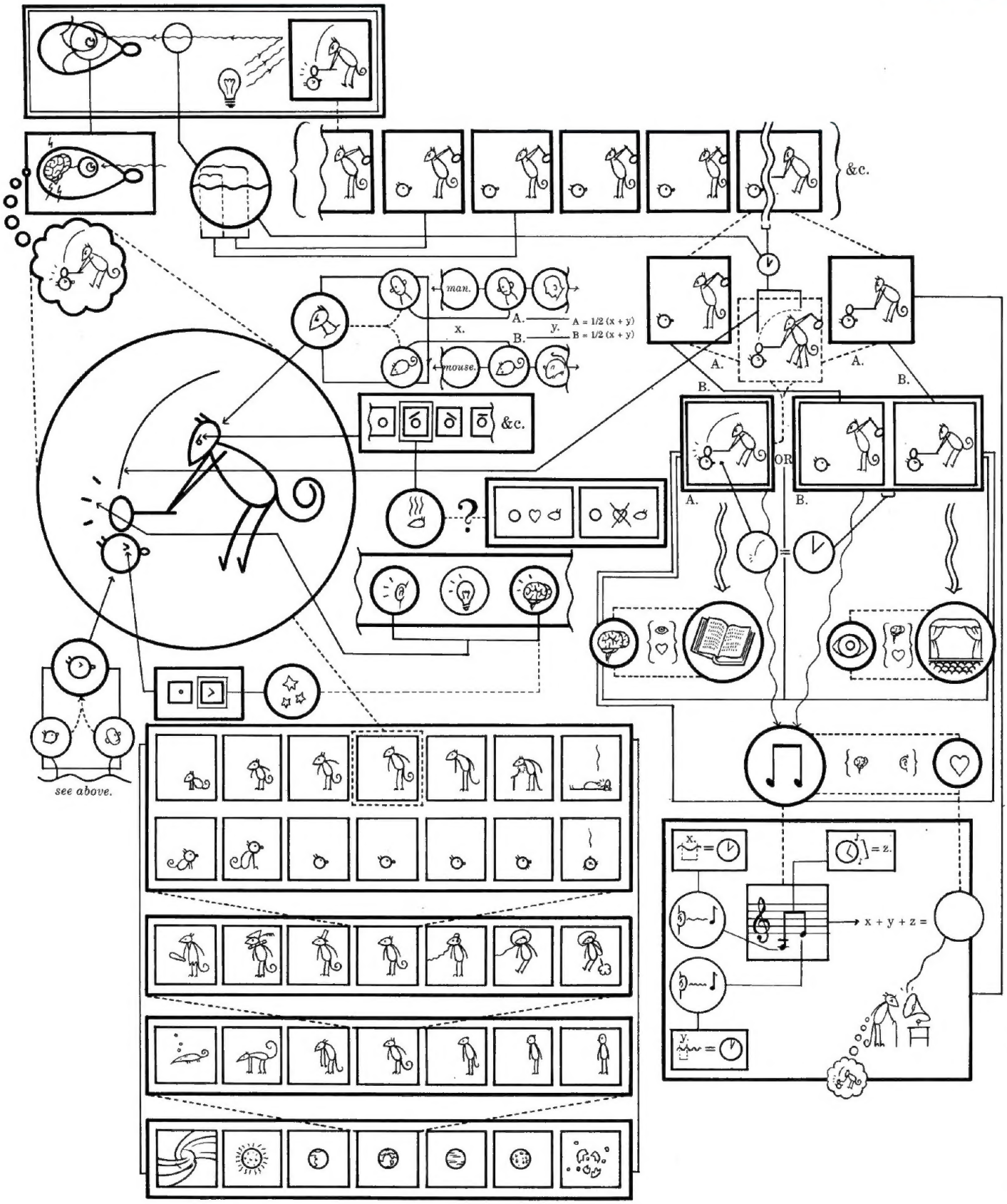
CLOSURE

Kieler e-Journal für Comicforschung

#4.5



© Chris Ware 2018

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Gastherausgeberinnen Ausgabe #4.5

Nina Heindl
Véronique Sina

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper
Chris Ullrich Cochanski
Sandro Esquivel
Constanze Groth
Kerstin Howaldt
Julia Ingold
Marie-Luise Meier
Susanne Schwertfeger
Rosa Wohlers

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel
Marie-Luise Meier

Cover & Illustrationen

Chris Ware

Kontakt

Homepage AG Comicforschung:
https://agcomic.net/
Homepage CLOSURE:
http://www.closure.uni-kiel.de
Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de

1 **Formen der Selbstreflexivität im Medium Comic**
Zur Einführung
Nina Heindl, Véronique Sina

Aufsätze

13 **Die Gespenster der Comics**
Ole Frahm

47 **›37-mal die Welt gerettet‹**
Eine kleine Typologie der Selbstreferenz und Reflexivität sowie ihrer Verwechslung im Comic, auch anhand Chris Ware und Tom King
Stephan Packard

62 **The Frame is not the Limit**
Selbstreflexivität im Medium Comic
Astrid Acker

75 **Die Farbe der Reflexivität im Comic**
Sebastian Bartosch

92 **»Glaub mir nicht, ich bin ein Comic«**
Selbstreflexivität im Comic als Markierung narrativer Unzuverlässigkeit
Anna Beckmann

106 **Richard McGuires *Here* als implizite Selbstreflexion von Zeit**
Sebastian R. Richter

118 **oh no – this comic is literally me**
Webcomics im Zeitalter ihrer memetischen Rezeption
Tim Glaser

134 **BILDER SEHEN ERZÄHLEN**
Kunstbetrachtung im Comic
Katharina Serles

147 **Selbstreflexionen und Reflexionen des Selbst in *Der ARABER von morgen***
Björn Hochschild

158 **Ist Selbstreflexivität im Comic eine *Matter of Culture*?**
Eine Ethnographie zur afrozentrischen Selbstreflexivität in der Graphic Novel *The Hole: Consumer Culture Vol. 1*
Lisa Kottas, Martin Schwarzenbacher

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Formen der Selbstreflexivität im Medium Comic

Zur Einführung

Nina Heindl (Köln) und Véronique Sina (Köln)

Die (serielle) Ästhetik des Comics, die auf dem Prinzip der Differenz und Wiederholung, der Redundanz und Variation basiert, ist durch eine grundlegende performative sowie selbstreflexive Struktur gekennzeichnet (vgl. Frahm und Sina). Die gezielte Thematisierung und Wiederholung bzw. Wiederaufführung des Mediums kann unterschiedliche Formen annehmen, wie etwa die Reflexion des Herstellungsprozesses oder die Selbstdarstellung der Comickünstler_innen im eigenen Werk (vgl. Stein und Heindl). Die immanente Selbstbezüglichkeit des Comics zeichnet sich aber ebenso durch ein Spiel mit den Möglichkeiten der eigenen Darstellungsmittel aus, das nicht nur das Aufzeigen, sondern auch das Aufbrechen und Erweitern medialer Konventionen mit sich bringt (vgl. Schmitz-Emans).

So vielfältig die Erscheinungsweisen der Selbstreflexivität im Comic sind, so divers sind auch deren interpretatorische Zusammenhänge. Selbstreflexiven Comics wird einerseits in werkinterner Perspektive eine besondere Wert- und Kunsthaftigkeit zugeschrieben, weil sie ihre Künstlichkeit und den Wissenshorizont der Produzent_innen über Geschichte und Gestaltungsbedingungen des Mediums ausstellen (vgl. Inge, 1f.). Andererseits kommt derartigen Comicproduktionen in ideologiekritisch-werkexterner Perspektive Aussagewert über die mediale Konstruktion von ›Wirklichkeit‹ zu.[1]

Und auch in den Begrifflichkeiten gibt es einen Variantenreichtum, sich mit der Selbstbezüglichkeit von Comics auseinanderzusetzen. Im Folgenden seien nur einige Ansätze schlaglichtartig vorgestellt: Am Beispiel der Metacomics, die »ihren eigenen Status als Comic herausstellen, indem sie die Produktionsbedingungen, den künstlerischen Entstehungsprozess, die Art und Weise, wie sie gestaltet sind, und ihre Distribution sowie die konkrete Rezeption […] thematisieren« (Werner, 304), stellt Lukas Werner etwa die Beziehung zwischen Selbstreflexivität und Selbstreferenz heraus. Während in selbstreflexiven Comics »Fragen des Comics im Allgemeinen verhandelt werden«, so Werner, nehmen selbstreferenzielle Comics auf sich selbst Bezug (Werner, 304). In der

Selbstreferenz wird also lediglich ein Verweis auf die spezifische Comicserie oder das weitere Schaffen der Comickünstler_innen gegeben, mit der Selbstreflexion wird anhand einer allgemeineren Thematisierung des Mediums, der Darstellungskonventionen, der Serialität oder ähnlichem das Nachdenken über diese übergeordneten Charakteristika angestoßen. Monika Schmitz-Emans verwendet in ihrem umfassenden Buch zu Literaturcomics die Begriffe Autoreferenz und Autoreflexion, Selbstverweis und Selbstbespiegelung, und stimmt dadurch mit Werners Definition überein (vgl. Schmitz-Emans, 31). Anders als Werner und Schmitz-Emans legt Matthew T. Jones den Fokus auf das wahrnehmende Individuum, wenn er das ›Selbst‹ aus der seinem Ansatz zugrundeliegenden Bestimmung streicht: »Reflexivity is not something that is located in the text itself; rather it is something that the author engages in while creating and the audience engages in while consuming« (Jones, 270).

Rolf Lohse spricht in seiner Auseinandersetzung mit der französischen *bande dessinée* von Medienreflexion, die nicht nur eingesetzt wird, »um die Grenzen der dem Medium eigenen Codes zu reflektieren, sondern v.a., um die Möglichkeiten in Darstellung und Erzählung zu erweitern« (310). Roy T. Cook findet die Begriffe *reflexive* und *self-referential* in Bezug auf Metacomics problematisch, weil sie zu einschränkend seien und beruft sich in seinem Zugang aus Perspektive der philosophischen Logik auf den Begriff der *medium-specific conventions*. Christian Bachmann nähert sich dem Thema – zumindest im Buchtitel – mit dem Begriff Metamedialität an, spricht ansonsten im Anschluss an Werner Wolf jedoch vornehmlich von Metaisierung. Karin Kukkonen betont den Referenzcharakter und etabliert die von Linda Hutcheon entlehnte Unterscheidung zwischen *covert* und *overt metareference*. Mit dem Konzept der ›strukturellen Parodie‹ spricht Ole Frahm dem Medium Comic nicht nur ein inhärentes kritisches Potenzial zu. Er vertritt damit zugleich die These, dass sich Comics im Allgemeinen durch eine performative sowie selbstreflexive parodistische Struktur kennzeichnen, welche das Gezeigte und Erzählte immer wieder kritisch zu reflektieren vermag. Diese parodistische Ästhetik des Comics verweist – wie Jonas Engelmann in Hinblick auf Frahms Ausführungen treffend bemerkt – »auf den Spaß, den Comics in der Dekonstruktion der Vorstellung einer einzigen Wahrheit bereiten können« (8). An Frahms Konzept zur strukturellen Parodie des Comics anknüpfend, versteht Véronique Sina die immanente Selbstbezüglichkeit der sequenziellen Kunst und die damit einhergehende performative Wiederaufführung des eigenen Mediums als Form der *remediation* (vgl. Bolter/Grusin) und damit als grundlegendes Charakteristikum der Medialität des Comics.

Neben dieser Begriffsvielfalt und der damit einhergehenden punktuellen Schwerpunktsetzung in der Untersuchung von Selbstreflexivität im Comic bestehen verschiedene Kategorisierungen und Typologiesetzungen comicspezifischer Selbstreflexionsformen (vgl. bspw. Cook, Inge, Jones und Groensteen) sowie selbstreflexiver Strategien der Comicautor_innen und -zeichner_innen (vgl. Schmitz-Emans, 31–61). Ihnen allen ist der Versuch gemein, Formen der Selbstreflexion benenn-, unterscheid- und klassifizierbar zu machen – ihrer also durch

unterschiedliche Vorgehensweisen habhaft zu werden – die einen mit einem stärkeren, die anderen mit einem geringeren Universalitätsanspruch. Dem wird in dieser Einführung kein weiterer Einordnungsversuch zur Seite gestellt, da erstens Stephan Packard in seinem Beitrag neben weiteren Aspekten einen eben solchen und überzeugenden Vorschlag einer Typologie der Selbstbezüglichkeit im Comic liefert. Zweitens liegt in der Zusammenstellung der folgenden Aufsätze das Gewicht nicht auf einer neuen Betrachtung verschiedener Kategorisierungen. Der Blick soll vielmehr darauf gelenkt werden, was aus der Feststellung selbstreflexiver und -referenzieller Formen in funktionaler, methodischer sowie systematischer Hinsicht resultiert. Um dies im Folgenden zu veranschaulichen, wird an einem einzigen – dafür aber schlagenden – Beispiel aufgezeigt, welche Perspektiven auf die Selbstreflexivität im Medium Comic aus lediglich zwei Panels entfaltet werden können.

Katz und Maus in zwei Panels

Die zwei benannten Panels gehören zu einer diagrammatischen Struktur (Abb. 1) des US-amerikanischen Comickünstlers Chris Ware. Erschienen ist dieses Diagramm erstmals in *ACME Novelty Library* #6 (Winter 1995/96) und später noch einmal im Kontext des Paratextes der Sammelausgabe *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*, die 2000 als Hardcover, 2003 als Softcover-Variante publiziert wurde. Auf der besagten paratextuellen Doppelseite in *Jimmy Corrigan* finden sich neben dem Diagramm verschiedene höchst ironisierende Texte, darunter eine Einführung in die Geschichte des Comics, die Nutzung eines Comicbuchs, also dessen funktionale und technische Voraussetzungen, sowie ein Test, in dem vor dem lesenden und betrachtenden Nachvollzug der Comicgeschichte die Eignung der Rezipierenden geklärt werden soll (vgl. Gardner, xii und Stephan Packards Beitrag in dieser Ausgabe).

Ausgangspunkt des komplexen Diagramms bilden zwei Panels im rechten, oberen Bereich, in denen Quimby the Mouse mit einem Hammer über dem Kopf ausholt und ihn Sparky the Cat auf den Kopf schlägt. Von dieser Sequenz ausgehend werden drei unterschiedliche Stränge aufgemacht, die sich auf die Sequenzialität, Zeitlichkeit und Wahrnehmung, auf intermediale Bezüge sowie die Figurenwahl und deren Gestaltungsweise in und mit Comics beziehen. Die beiden Ausgangspanels mit Katz und Maus fungieren demnach als *pars pro toto* für das gesamte Medium, dessen spezifische Medialität sowie Rezeptionsbedingungen.

Sequenzialität, Zeitlichkeit und Wahrnehmung

Zwischen den beiden Panels mit Maus, Hammer und Katzenkopf wird – gestrichelt umrahmt – das visualisiert, was in Zwischenraum und -zeit geschieht: Der Hammer bewegt sich – visualisiert durch einen gestrichelten Bogen zwischen zwei Paar Katzenarmen und Hämmern – nach unten auf den Katzenkopf zu. Damit verdeutlicht Ware mit reduzierten Mitteln, was namengebend für dieses e-Journal ist und durch Scott McCloud zu einer Grund-

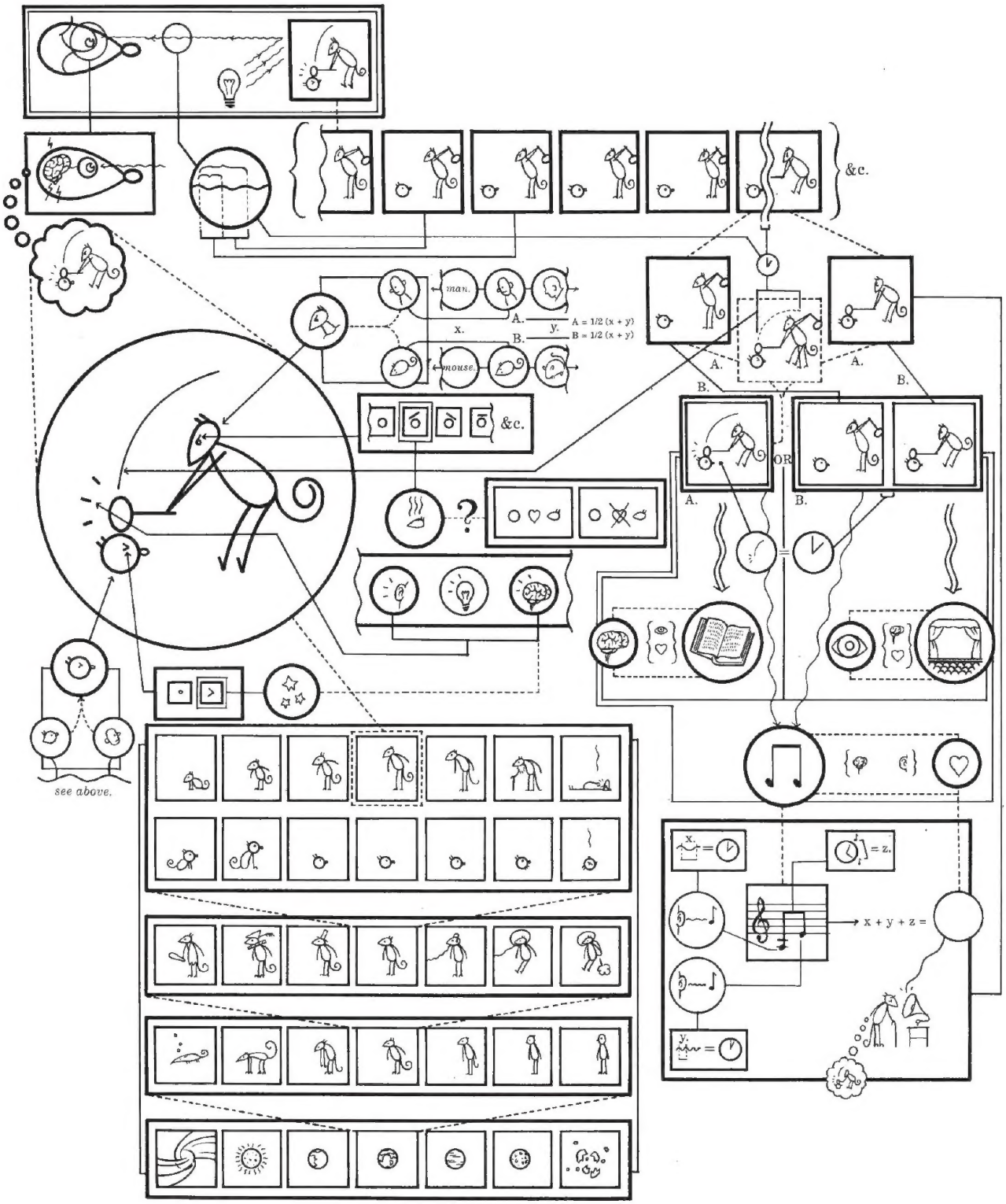


Abb. 1: Das Panelprinzip erklärt durch Katz und Maus © Chris Ware 2018

begrifflichkeit in der Diskussion um Comics avanciert ist: *closure*. In *Understanding Comics* definiert McCloud den Begriff als »phenomenon of observing the parts but perceiving the whole« sowie als »completing that which is incomplete based on past experience« (63).

Ware splittet diese Bewegungssequenz im oberen Bereich des Diagramms noch weiter auf und zwar in derartige Mikromomente, dass sich die Panels untereinander kaum merklich unterscheiden.

Über diese Panelserie, in der durch längsgerichtete Wellenlinien angedeutet wird, dass hier nur ein kleiner Ausschnitt zu sehen ist, wird über die Zusammenhänge von Sequenzialität und Zeitlichkeit innerhalb der Bewegungsdarstellung hinaus auch die Wahrnehmung der Rezipierenden (repräsentiert durch einen schemenhaften Mäusekopf) thematisiert: Eine Lichtquelle ermöglicht es, das Panel mit dem durch eine *speedline* visualisierten herabsinkenden Hammer mit dem Auge wahrzunehmen. Dabei erreichen die einzelnen Mikromomente das Auge und im Gehirn der Rezipierenden setzen sich diese dann zu der gesamten Bewegung zusammen. In diesem Dreischritt von Bewegungsdarstellung, visueller Wahrnehmung und kognitiver Leistung ist ein – um es begrifflich auf die Spitze zu treiben – meta-selbstreflexiver Kommentar eingeschrieben: Die Darstellung der Maus, die den Katzenkopf mit einem Hammer trifft, ist Ausgangspunkt der Wahrnehmungsschritte und gleichzeitig auch die Visualisierung dessen, was sich im Gehirn der Rezipierenden abspielt – dies ist freilich den medialen Bedingungen dieser grafischen, abgedruckten Darstellung geschuldet. Sollte das Diagramm den Übersetzungsvorgang von Sichtbarem zu Gedachtem zeigen, so müsste die gedachte Bewegung nicht nur durch *speedline*s Bewegung suggerieren, sondern diese tatsächlich umsetzen und damit die durch die Panelsequenz geschaffenen Leerstellen zwischen den einzelnen Bildern des Comics zum Verschwinden bringen. Die beiden Darstellungen sind zwar medial bedingt identisch, werden aber durch den sie umgebenden unterscheidbaren Kontext in verschiedene Wahrnehmungsmodi verschoben und müssen daher einmal als bewegungslose Linien auf weißem Grund, einmal in einer Bewegung des Hammers auf den Katzenkopf wahrgenommen werden.

Intermediale Bezüge

Unterhalb der Ausgangs-Panelsequenz werden die für das Medium Comic immer wieder als Beschreibungs- und Vergleichskategorien herangezogenen intermedialen Bezüge zu visuellen, literarischen und auditiven Referenzen aufgemacht. Ausgehend von der Aufteilung der Hammerbewegung auf ein Panel A unter Zuhilfenahme von *speedlines* oder auf zwei Panels B, in denen die Maus einmal mit dem Hammer ausholt und einmal auf dem Katzenkopf aufschlägt, werden die Referenzen unterteilt: Im Panel A liegt der Fokus auf der Bewegung, in den Panels B auf dem Vergehen von Zeit zwischen den beiden dargestellten Momenten. Panel A rückt Ware stärker in die Nähe von Literatur, bei dem laut seinem Diagramm besonders das Gehirn angesprochen wird, wobei das Herz (vermutlich als Stellvertreter_in für Interesse, Leidenschaft sowie Emotionen) und ebenfalls das Auge, allerdings

in geringerem Maße, adressiert werden. Die Panels B ordnet Ware stärker dem Theater zu, bei dem das Auge den führenden Part übernimmt und Gehirn und Herz untergeordnet werden. Beiden Arrangements, A und B gleichermaßen, wird eine auditive, musikalische Dimension zugesprochen, wenn der Hammer auf den Katzenkopf trifft, bei der das Herz vor Gehirn und Ohr angeordnet ist. Ware hat in Äußerungen immer wieder den Bezug zwischen Comics und Musik betont:

> What you do with comics, essentially, is take pieces of experience and freeze them in time […]. The moments are inert, lying there on the page in the same way that sheet music lies on the printed page. In music you breathe life into the composition by playing it. In comics you make the strip come alive by reading it, by experiencing it beat by beat as you would playing music. (Chris Ware zit. n. Raeburn, 25).

Ganz nach Wares eigener Äußerung bezüglich des Notenblattes, erhält die auditive Dimension des Comics noch eine weitere Dimension: Ausgehend von der Notation[2] der Noten a und e‘ wird in einer musikalisch-mathematischen Darstellung erläutert, dass der tiefere Ton (x), das a, eine längere Schallwelle erzeugt als der höhere Ton (y), das e‘. Die Zeit, die zwischen dem ersten Ton (x) und dem zweiten Ton (y) vergeht, wird mit z bezeichnet. Die Summe aus diesen Komponenten x, y und z ergibt dann den (durch eine leere Sprechblase visualisierten) Klang aus dem Grammophon, der eine offensichtlich gealterte Quimby the Mouse an das Schlagen von Sparky the Cat mit dem Hammer erinnert, was wiederum mit Hilfe des comictypischen Gestaltungsmittels einer Gedankenblase dargestellt wird. Diese ragt deutlich über den schwarzen Rand des Panels hinaus und verweist damit auf das grenzüberschreitende Potenzial des Text und Bild kombinierenden Mediums.

Figurenwahl und Gestaltungsweise

Ein weiterer Aspekt, der im Diagramm thematisiert wird, ist die der Repräsentationsästhetik. Hierfür wird der Hammerschlag der Mausfigur auf den Katzenkopf noch einmal herausgegriffen und in einen Kreis gesetzt. Die Darstellungsweise der Mäusefigur wird thematisiert, indem ihre gestalterische Zusammensetzung genauer spezifiziert wird: Das Aussehen von Quimby the Mouse generiert sich aus der Zusammensetzung von Mann und Maus. Noch genauer handelt es sich bei der Art der Darstellung um eine Stilisierung, die zwischen einer visuell ähnlicheren, realitätsnäheren Darstellung eines Mannes bzw. einer Maus und einer bedeutungsbetonten, schriftsprachlichen Darstellung eines Mannes bzw. einer Maus (auf Englisch) angesiedelt ist. Die Anordnung des Darstellungsstrahls weist Ähnlichkeiten zu McClouds berühmten *The Big Triangle* auf, in dem er verschiedene Comicfiguren und deren charakteristische Darstellungsweisen innerhalb eines Dreiecks mit den Eckpunkten *reality*, *meaning* und *the picture plane* (vgl. McCloud, 52f.) anordnet, doch geht Ware im Vergleich mit dieser allgemeiner gehaltenen Einordnung verschiedener Zeichenstile und ihrer Abstraktionsgrade im Comic noch weiter ins Detail, indem er die Genese der stilisierten Maus und des stilisierten Mannes in den Blick nimmt und deren

potenzielle Darstellungsweisen auffächert. Zudem wird das Verhältnis der verschiedenen Stilrichtungen noch genauer, und zwar mathematisch erfasst: Die stilisierte Männer- (A) bzw. Mausfigur (B) setzt sich jeweils aus ½ mal der schriftsprachlichen und der realitätsnahen Darstellung zusammen. Was für Quimby the Mouse durchexerziert wird, gilt ebenso für Sparky the Cat – doch wird der Wiederholung dadurch Einhalt geboten, dass auf die Maus-Mann-Konstellation verwiesen wird. Durch die Offenlegung der Zusammensetzung der Comicfiguren kann in der Gestaltungsweise die Konstruktion von ›Wirklichkeit‹ und deren medialer Aufbereitung offengelegt werden.

Die visuelle Abbreviation der drei Striche, die den Schlag auf den Mäusekopf betont, wird ebenfalls fokussiert und eine kleine Auswahl gegeben, in welchem Kontext diese Striche noch auftauchen und je anders interpretiert werden können. Es kann sich um ein akustisches Ereignis handeln, was die drei Striche neben einem Ohr andeuten, oder auch um ein visuelles, wenn etwa eine Glühbirne zu leuchten beginnt – diese kann aber auch auf eine Darstellungstradition im Medium Comic verweisen, bei der die Glühbirne für eine Idee steht, die ein_e Protagonist_in gerade hat – ihr geht buchstäblich ›ein Licht auf‹. Die Beispiele hierfür sind zahlreich und in den *Lustigen Taschenbüchern* kulminiert dies sogar in Daniel Düsentriebs fleißigem Helferlein, einer Glühbirne mit Drahtkörper. Als letztes Beispiel ist ein Gehirn mit den charakteristischen Strichen dargestellt. Dies könnte ebenfalls für die Repräsentation einer Idee stehen, im Kontext der vorliegenden Darstellung ist aber auch Schmerzempfinden eine mögliche Interpretation. Letztere Deutung wird durch Sparkys Augenform unterstrichen: Das Auge ist nicht kreisrund, sondern als Winkel gezeichnet, der auf das angestrengte Zusammendrücken des Auges verweist. Dass diese Anstrengung mit Schmerz verbunden ist, verdeutlichen die drei Sterne, die das Auge als Winkel näher erläutern und mit einer gestrichelten Linie zurück zur Darstellung des Gehirns mit den drei Strichen führen.

Auch die Augenform Quimbys ist Teil der diagrammatischen Exegese: Aus vielen Variationen von Augen- und Augenbrauenanordnungen ist eine bestimmte zur Darstellung gekommen, die auf einen gewissen Gemütszustand verweist, der hier mit vermeintlicher Wut charakterisiert werden könnte, und die Frage aufwirft, wie die Beziehung zwischen Katz und Maus gelagert ist. Lieben oder hassen sich die beiden? Dies ist eine Frage, die direkt auf ein anderes Katzen- und Mäusefigurenpaar der Comichistorie referiert: Krazy Kat und Ignatz (vgl. Gardner, 165). Die Maus Ignatz wirft wiederkehrend Ziegelsteine nach Krazy Kat, was die Katze als Liebesbeweis missinterpretiert. Nicht von ungefähr ist dieser Comicstrip von George Herriman auch für seine Selbstreflexivität bekannt (vgl. Balzer, 148; Juers). Ware übernimmt hier die Invertierung der Nahrungskette sowie die Hass-Liebe zwischen Maus und Katze und übersteigert dies zusätzlich, indem er die Größenverhältnisse von Katz und Maus umkehrt – der Katze wird sogar nur noch der Kopf belassen.

Ein letzter Bereich des Diagramms beleuchtet die bestimmte lebensgeschichtliche und epochale Situation sowie evolutionäre Stufe von Quimby und Sparky, die schließlich in

der Entwicklung des Planeten mündet, auf dem sich die Figuren befinden (vgl Gardner, 165). Die schlaglichtartige Situation zwischen Quimby und Sparky wird damit in ein größeres und umfassendes Ganzes gesetzt und als Episode gekennzeichnet. In Hinblick auf Comicfiguren ist diese Perspektive insofern interessant, als der Hammerschlag Quimbys zum Repertoire der Funnies gehört, einem slapstick-getragenen Bereich der Zeitungsstripcomics, bei denen die Figuren nicht altern, sondern in jeder Episode in stetig gleicher Darstellung der Akteur_innen von Neuem humorvolle Pointen wiederholt und abgewandelt werden. Darüber hinaus referieren die ›Lebensstreifen‹ auf weitere Comicproduktionen Wares. Ähnliche Formate hat er bereits in der Erzählung über Jimmy Corrigan (etwa in der Entwicklung des Lebens von Jimmys Halbschwester) verwendet. Die epochale Aufteilung der Mausfigur erinnert stark an den Comicstrip *Our History of Art*, die in *ACME Novelty Library Annual Report for Shareholders* (2005) abgedruckt ist. Darin werden von der Steinzeit bis in die futuristische Zukunft (die allerdings mit *The Contemporary Age* betitelt ist) verschiedene künstlerische Episoden der Geschichte aufgegriffen und bedeutende Figuren der Kunst- und Kulturgeschichte in den epochenspezifischen Kleidungsstilen dargestellt. Und das Werden und Vergehen von Planeten und Universen findet seinen Widerhall in einer das gesamte Buch *The ACME Novelty Library Annual Report for Shareholders* durchziehenden Comicgeschichte. Darin wird die Geschichte um einen maskierten, dickbäuchigen Superhelden erzählt, der im Weltall fliegend auf die Erde stößt, dort Zeit verbringt, sich unerwidert verliebt, auf den Mond flüchtet und viele Jahrmillionen später, zurück auf der Erde deren Selbstauflösung miterlebt, um sich schließlich in der Ausgangssituation, fliegend im Weltall, wiederzufinden. Durch die verschiedenen Schnittstellen, die in der kontextuellen Einbettung der Quimby-und-Sparky-Episode aufscheinen, wird in diesem Diagramm eine breit gefächerte Selbstreferenz auf Wares bisheriges Schaffen gegeben.

Zudem wird über die verschiedenen Bereiche der diagrammatischen Struktur der künstliche Charakter von Comics thematisiert und der Wissenshorizont seines Gestalters über Historizität und Darstellungskonventionen offengelegt. Potenziert wird dieses Ausstellen des eigenen Wissens und der Reflexion Wares über sein Schaffen dadurch, dass er auf Anfrage der Herausgeberinnen, ob er eine Gestaltung zum Thema der Selbstreflexivität im Medium Comic beisteuern möchte, dieses Diagramm, das auch das Cover der vorliegenden Ausgabe von CLOSURE ziert, zur Verfügung gestellt hat. Mit diesem Diagramm, das sich aus einer banalen Ausgangssequenz entwickelt, ist gleichsam eine Kartografie der Selbstreflexivität angestoßen, die verschiedene Ebenen der Selbstreflexivität in sich vereint und auch die Rezipierenden miteinschließt, wie Isaac Cates treffend feststellt: »Thus, only those readers who are already conversant with [the comics'] idiom of symbols will be able to interpret its explanations, which are in turn more complicated than the single slapstick panel they propose to explain« (91).

Doch mit den ausgeführten selbstreflexiven Implikationen im Medium Comic, die die Sequenzialität, Zeitlichkeit, Rezeption, Gestaltungsweise und Geschichtlichkeit betreffen, ist

bei weitem nicht die ganze Bandbreite möglicher Kategorien der Selbstreflexion im Comic ausgeschöpft. Durch die folgenden Aufsätze sollen dieser selbstreflexiven Kartografie noch weitere Facetten hinzugefügt werden.

Eröffnet wird die CLOSURE-Ausgabe von **Ole Frahm**, der in seinem Beitrag *Die Gespenster der Comics* der Frage nachgeht, wie sich eine Geschichte der Selbstreflexivität des Mediums schreiben lässt. Im Rahmen seiner reichhaltig illustrierten Untersuchung begreift Frahm die Comic-Lektüre als eine Form des Delirierens. Denn Comics seien stets von etwas Gespenstischem durchsetzt, einer materiellen Fremdartigkeit, die zugleich an- und abwesend ist. Diese Gespenster der Comics, so Frahm, kennzeichnen die immanente Selbstreflexion des Mediums, die als eine Form der (medialen) Selbstkritik verstanden werden muss.

In seinem Beitrag *›37-mal die Welt gerettet‹* entwirft **Stephan Packard** eine kleine Typologie der Selbstreferenz und Reflexivität sowie ihrer Verwechslung im Medium Comic. Anhand der Arbeiten von Chris Ware sowie der Werke *Vision* (Marvel, 2015–2016) und *Batman* (DC, seit 2016) von Tom King differenziert Packard gekonnt zwischen Strategien des Selbstbezugs und der Selbstbespiegelung, um so wiederum Rückschlüsse für die Medialität des Comics zu ziehen.

Dem ›Werkzeug des Rahmens‹ widmet sich dagegen **Astrid Acker** in ihrem Aufsatz *The Frame is not the Limit*. Indem sie sowohl US-amerikanische Zeitungsstrips als auch internationale Comic-Beispiele aus dem Abenteuer- und Horrorgenre analysiert, demonstriert Acker das selbstreflexive Potenzial von Rahmungen im Comic.

Mit der *Farbe der Reflexivität im Comic* geht **Sebastian Bartosch** einem weiteren Charakteristikum des Mediums nach und setzt sich dabei mit der ambitionierten Frage auseinander, ob es eine Erfahrung der Medialität des Comics in ihrer Veränderbarkeit gibt, die in einzelnen Comics zum Ausdruck kommen kann.

In ihrem Beitrag *›Glaub mir nicht, ich bin ein Comic‹* setzt sich **Anna Beckmann** mit unzuverlässigen Erzählmöglichkeiten im Medium Comic auseinander. Anhand ausgewählter Beispiele untersucht sie, welche spezifische Rolle comicästhetische Strategien der Selbstreflexion im Kontext narrativer Unzuverlässigkeit spielen.

Im Fokus des Beitrags von **Sebastian R. Richter** steht die implizite Selbstreflexion von Zeit in Richard McGuires Comic *Here*. Richter begreift das revolutionäre Werk als ›Zeitkunst‹, welche die spezifischen medialen Eigenschaften des Comics in unkonventioneller Art und Weise zu präsentieren und reflektieren vermag.

Tim Glaser setzt sich in seinem Aufsatz *›oh no – this comic is literally me‹* mit Webcomics im Zeitalter ihrer memetischen Rezeption auseinander. Mittels der analytischen Betrachtung verschiedener Metacomics im Web und ihrer partizipativen Rezeption verdeutlicht Glaser, wie wandelnde Netzpraktiken nicht nur das mediale Verständnis des Comics erweitern, sondern wie sie sich auch auf dessen Produktion und Rezeption auswirken.

Das doppelt reflexive Potenzial der Kombination aus Comic und Bildender Kunst nimmt **Katharina Serles** in ihrem Aufsatz *BILDER SEHEN ERZÄHLEN. Kunstbetrachtung im Comic* in den Blick. Unter dem

Begriff ›Kunstcomics‹ subsumiert Serles den ›metareflexiven Sonderfall‹ von Comics, die auf Bildende Kunst verweisen und somit zu bildnarratologischen Lehrstücken über das Sehen selbst werden.

Daran schließt **Björn Hochschilds** Diskussion der *Selbstreflexionen und Reflexionen des Selbst in ›Der ARABER von morgen‹* an. In Hochschilds Interpretation wird Riad Sattoufs *Der ARABER von morgen* zu einer ›Selbsterzählung‹, die die Frage nach dem Selbst des Protagonisten mit der Frage nach dem Selbst des Comics als Medium in Verbindung bringt.

Im letzten Beitrag der Ausgabe betrachten **Lisa Kottas** und **Martin Schwarzenbacher** den Comic *The Hole: Consumer Culture Vol. 1* von Damian Duffy und John Jennings aus einer kultur- und sozialanthropologischen Perspektive. Damit gelingt es den beiden Autor_innen, die *graphic novel* zugleich als metareflexiven Comic und ›kulturellen Gegenstand‹ zu fassen, den es sowohl im Kontext von Afrozentrismus als auch im Rahmen einer postkolonialen, anthropologischen Comicforschung zu lesen und zu verstehen gilt.

Die Spezialausgabe #4.5 von CLOSURE versammelt ausgewählte Beiträge des dritten Workshops der AG Comicforschung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM), welcher vom 2. bis 3. März 2017 an der Universität zu Köln stattgefunden hat. Zu dem interdisziplinären Workshop trafen sich rund 60 Comicforscher_innen und -interessierte, um über verschiedene Formen der Selbstreflexivität im Medium Comic aus unterschiedlichen fachlichen Perspektiven zu diskutieren. Dies wurde anhand der zentralen Fragestellung verfolgt, welche funktionalen und systematischen Überlegungen aus unterschiedlichen Formen von Selbstreflexivität resultieren können. Dadurch wurde über ein formales Konstatieren von Selbstreflexivität hinaus eine Diskussion über begriffliche Eingrenzungen angestoßen und die Kategorie der Selbstreflexivität sowie die damit einhergehenden Implikationen zur Diskussion gestellt.

Als Organisatorinnen des Workshops und Gastherausgeberinnen dieser speziellen CLOSURE-Ausgabe möchten wir uns ganz herzlich bei allen bedanken, die zur Realisierung des Projektes beigetragen haben. Besonders möchten wir uns bei allen Vortragenden, Helfer_innen und Workshopgästen für die wunderbaren Beiträge, die tolle Atmosphäre und die lebhaften Diskussionen bedanken. Unser Dank gilt ebenfalls dem gesamten CLOSURE-Team für die großartige Unterstützung bei der Durchführung der Publikation. Für seine bescheidene Art und äußerst großzügige Erlaubnis, das im Rahmen der Einleitung analysierte und auf dem Cover dieser Ausgabe zu sehende Comic-Diagramm abbilden zu dürfen, sind wir Chris Ware zu großem Dank verpflichtet. Schließlich möchten wir uns ganz herzlich bei unseren Autor_innen bedanken, deren spannende und erkenntnisreiche Aufsätze wir mit großer Freude gelesen haben!

Köln, Mai 2018

AG Comicforschung
Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM)

Bibliografie

Bachmann, Christian: Metamedialität und Materialität im Comic. Zeitungscomic – Comicheft – Comicbuch. Berlin: Ch. A. Bachmann Verlag, 2016.

Balzer, Jens: Der Horizont bei Herriman. Zeit und Zeichen zwischen Zeitzeichen und Zeichenzeit. In: Ästhetik des Comic. Hg. v. Michael Hein, Michael Hüners und Torsten Michaelsen. Berlin: Erich Schmidt, 2002, S. 143–152.

Bolter, David/Grusin, Richard: Remediation. Understanding New Media. London: MIT Press, 1999.

Cates, Isaac: Comics and the Grammar of Diagrams. In: The Comics of Chris Ware. Drawing is a Way of Thinking. Hg. v. David M. Ball und Martha B. Kuhlman. Jackson: University Press of Mississippi, 2010, S. 90–104.

Cook, Roy T.: Why Comics Are not Films: Metacomics and Medium-Specific Conventions. In: The Art of Comics. Hg. v. Aaron Meskin und Roy T. Cook. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2012, S. 165–187.

Frahm, Ole: Die Sprache des Comics. Hamburg: Philo Fine Arts, 2010.

Gardner, Jared: Projections. Comics and the History of Twentieth-First Century Storytelling. Stanford University Press, 2012.

Geulen, Eva/Geimer, Peter: Was leistet Selbstreflexivität in Kunst, Literatur und ihren Wissenschaften? In: Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte 89.4 (2015), S. 521–533.

Groensteen, Thierry: Bandes désignées (De la réflexivité dans les bandes dessinées). In: <https://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article10>.1990 (letzter Zugriff am 27.01.2018).

Heindl, Nina: Von Schulbüchern, Gestaltungsweisen und Kunstlehrenden. Comics als Rezeptionsherausforderung. In: Comics in der Schule (AT). Hg. v. Markus Engelns (et al.). Berlin: Chr. A. Bachmann Verlag (in Vorbereitung).

Inge, M. Thomas: Form and Function in Metacomics: Self-Reflexivity in the Comic Strip. In: Studies in Popular Culture 13.2 (1991), S. 1–10.

Jones, Matthew T.: Reflexivity in Comic Art. In: International Journal of Comic Art 7.1 (2005), S. 270–286.

Juers, Ben: Slapstick and Self-Reflexivity in George Herriman's Krazy Kat. In: Sydney Studies in English 36 (2010), S. 22–51.

Kukkonen, Karin: Textworlds and Metareference in Comics. In: Metareference across Media. Theory and Case Studies. Hg. v. Werner Wolf. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009, S. 499–513.

Lohse, Rolf: Acquefacques, Oubapo & co. Medienreflexive Strategien in der aktuellen französischen bande dessinée. In: Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Hg. v. Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld: transcript, 2009, S. 309–334.

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: HarperCollins, 1994.

Raeburn, Daniel: Chris Ware. New Haven: Yale University Press 2004.

Schmitz-Emans, Monika: Literatur-Comics. Adaptionen und Transformationen der Weltliteratur. Berlin/Boston: De Gruyter, 2012.

Sina, Véronique: Comic Film Gender. Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm. Bielefeld: transcript, 2016.

Stein, Daniel: Was ist ein Comic-Autor? Autorinszenierung in autobiographischen Comics und Selbstporträts. In: Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Hg. v. Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld: transcript, 2009, S. 201–237.

Ware, Chris: Jimmy Corrigan. The Smartest Kid on Earth. New York: Pantheon, 2003.

Werner, Lukas: Metacomics. In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hg.v. Julia Abel und Christian Klein. Stuttgart: J. B. Metzler 2016. S. 304–315.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Das Panelprinzip erklärt durch Katz und Maus © Chris Ware 2018

Anmerkungen

1] Dies wird in allgemeiner Perspektive thematisiert bei Geulen/Geimer, 528.

2] Der Zusammenhang von Notation und den Erklärungsverweisen zur Notenlänge kann auch missverstanden werden. Laut Notation handelt es sich um zwei gleich lang angelegte Achtelnoten. Wares Erklärung zur unterschiedlichen Länge der hörbaren Töne bezieht sich dagegen auf das Klangerlebnis. Eine tiefere Note klingt länger nach als die höhere. Zudem ist zum Zeitfaktor z anzumerken, dass laut Notation zwar die Noten direkt aufeinanderfolgen, dennoch vergeht in der Wahrnehmung der Klangfolge Zeit, die im Diagramm explizit gemacht wird. Für Einsicht in die Musiknotation und die Fallstricke, die aufgrund einer diagrammatischen Darstellung folgen können, danken wir dem Komponisten Michael Em Walter.

Die Gespenster der Comics

Ole Frahm (Frankfurt am Main)

»Lire/Délire.«: Lesen/Delirieren. Lesen/Entlesen. So beginnt Alain Rey das Kapitel ›Consommation‹ in *Les Spectres de la bande* (Rey 1978, 46). Jede Lektüre der Comics und ihrer Selbstreflexivität steht vor der Frage, was diese Lektüre liest oder ob sie zwischen den Bildern, den Schriften, den Blasen, Sternen und Linien zu delirieren beginnt, weil sie die opaken Fugen zwischen den Panels nicht vollständig entziffern kann und die noch so figürlich konturierten Figuren etwas Abwesendes aufrufen. Als führten die plan und materiell gedruckten Linien und Flächen ein Eigenleben, für das es gleich zu sein scheint, ob sie schwarz auf weiß im Falle vieler Strips oder schwarz auf farbig im Falle vieler Comic-Hefte auftreten. In seinem *Essai sur la B. D.* verzichtet Rey auf eine Erläuterung des Titels *Les Spectres de la bande*. Im Delirium des Lesens und im Lesen des Deliriums erscheinen die Gespenster, sie müssen nicht eigens beschworen werden, sondern kommen zur Unzeit, weil im Comic die Zeit aus den Fugen ist – oder in den Fugen aufgesogen. Diese Gespenster der Comics sind Elemente der Selbstreflexion, Elemente der Selbstkritik der eigenen Lektüre, der eigenen Wahrnehmung, die gar nicht so eigen ist, sondern von etwas Anderem, Fremden, eben Gespenstischen durchsetzt wird, etwas Materiellem, das zugleich anwesend ist – und nicht anwesend. Comics lesen, *lire*, heißt also über Comics delirieren, *délire*, weil etwas unlesbar bleibt, obwohl oder weil es ganz sichtbar ist, etwas, über das aufgrund seiner Fremdheit nur Vermutungen angestellt werden können. Das Delirieren stellt jede Selbstreflexion des Lesens in Frage, weil es sich zwischen Bildern und Schriften verliert und nicht noch einmal die eigene Praxis spiegelt, sondern vielmehr in der Reflexion der zerstreuten Zeichen immer auch ein wenig geblendet wird. Oder bildet das Delirieren die wahre Selbstreflexivität des ›Lesens‹ der Comics, weil erst im Delirieren die Aktivität des Lesens als *uneinheitliche Aktivität* sichtbar und selbst lesbar wird, die sich im Wechsel zwischen Bild und Schrift, in der Lektüre der Fugen verliert und sich zwischen den Zeichen zerstreut – und so vermeidet,

sich der ein oder anderen Projektion zu übergeben?

Anders gefragt: Wie zählen Comics zu dem von Guy Debord konstatierten Spektakel? »Da, wo sich die wirkliche Welt in bloße Bilder verwandelt, werden die bloßen Bilder zu wirklichen Wesen und zu den wirkenden Motivierungen eines hypnotischen Verhaltens« (Debord 1996, 19). Wäre das Delirieren Reys ein Versuch, sich dieser Hypnose zu entziehen – und doch die Bilder als *wirkliche Wesen*, materielle Gespenster, zu erkennen? Entsteht im Wechsel zwischen Lesen und Delirieren eine Reflexivität jenseits von Projektion und Hypnose, welche die »durch das Spektakel prinzipiell geforderte Haltung« durchkreuzen kann und »die passive Hinnahme« (Debord 1996, 17) durch die »Tätigkeit der Menschen, der Neubetrachtung und der Berichtigung ihres Werkes« (Debord 1996, 19) ersetzt? Diese Reflexivität erlaubte so durchaus anders als das Spektakel einen Dialog, allerdings einen Dialog mit bloßen Bildern, die zu wirklichen Wesen geworden sind und so gerade unwirklich wirken: Gespenstern.

Elemente der Selbstreflexivität

Die Gespenster treten in Konstellationen auf, in Konstellationen der Lektüre und des Deliriums, aber wie lässt sich dies reflektieren, ohne nicht selbst zum Gespenst oder wahnsinnig zu werden? *Formen der Selbstreflexivität im Medium Comic* lautete der Titel des Workshops im März 2017, für den die erste Fassung der folgenden Zeilen entstanden ist. Mit der Reflexion der Selbstreflexivität verhält es sich ein wenig wie mit Charlie Browns Versuch, einen Drachen steigen zu lassen: Stets gibt es einen Schneemann oder einen Baum, in dem sich die Schnur des Drachen verheddern kann oder der Drachen gefressen wird. Es gibt keine Alternative dazu, den Drachen immer wieder steigen zu lassen (Charlie Brown gibt nicht auf), aber es gibt auch keinen Strip, in dem er sich nicht verheddert (immer ist ein Hindernis da, durch das ein Aufsteigen des Drachens verunmöglicht wird). Die *Formen der Selbstreflexivität* scheinen mir konstitutiv für *die Form des Comics* zu sein (wenn es sich denn um *eine* Form handelt), wodurch die Ebenen der Reflexion durcheinandergeraten. Die Formen der Selbstreflexivität zudem als *zentralen Gegenstand* zu untersuchen, wird durch die immer von der schon geschehenen Zerstreuung der Zeichen, der Seiten, der Auflagen unterbrochen und vervielfältigt und so ihrer Zentralität beraubt. Schließlich wird die Reflexion durch die epistemologisch notwendige Begrenztheit der eigenen Selbstreflexion eingeschränkt. Sie ermöglicht sicherlich, auf vorgenommene fremde oder eigene Positionierungen zurückzuschauen, diese zu verfeinern, erneut zu verteidigen oder ganz aufzugeben. Gleichzeitig unterliegt sie in dem durch eben diese Selbstreflexion erworbenen Wissen einer *Tendenz*, einem gewissen Standpunkt, »sagen wir nicht eines Klassenstandpunkts, wie man früher tat, sondern die Singularität eines Orts in der Rede, eines Orts der Erfahrung und eines Bandes der Abstammung, Orte und Bindungen, von denen allein aus man sich dem Gespenst zuwenden kann« (Derrida 1995, 30), wie der Schüler Louis Althussers, Jacques Derrida, in seiner Lektüre von *Marx' Gespenster* formuliert. Dieses Gespenst, dem

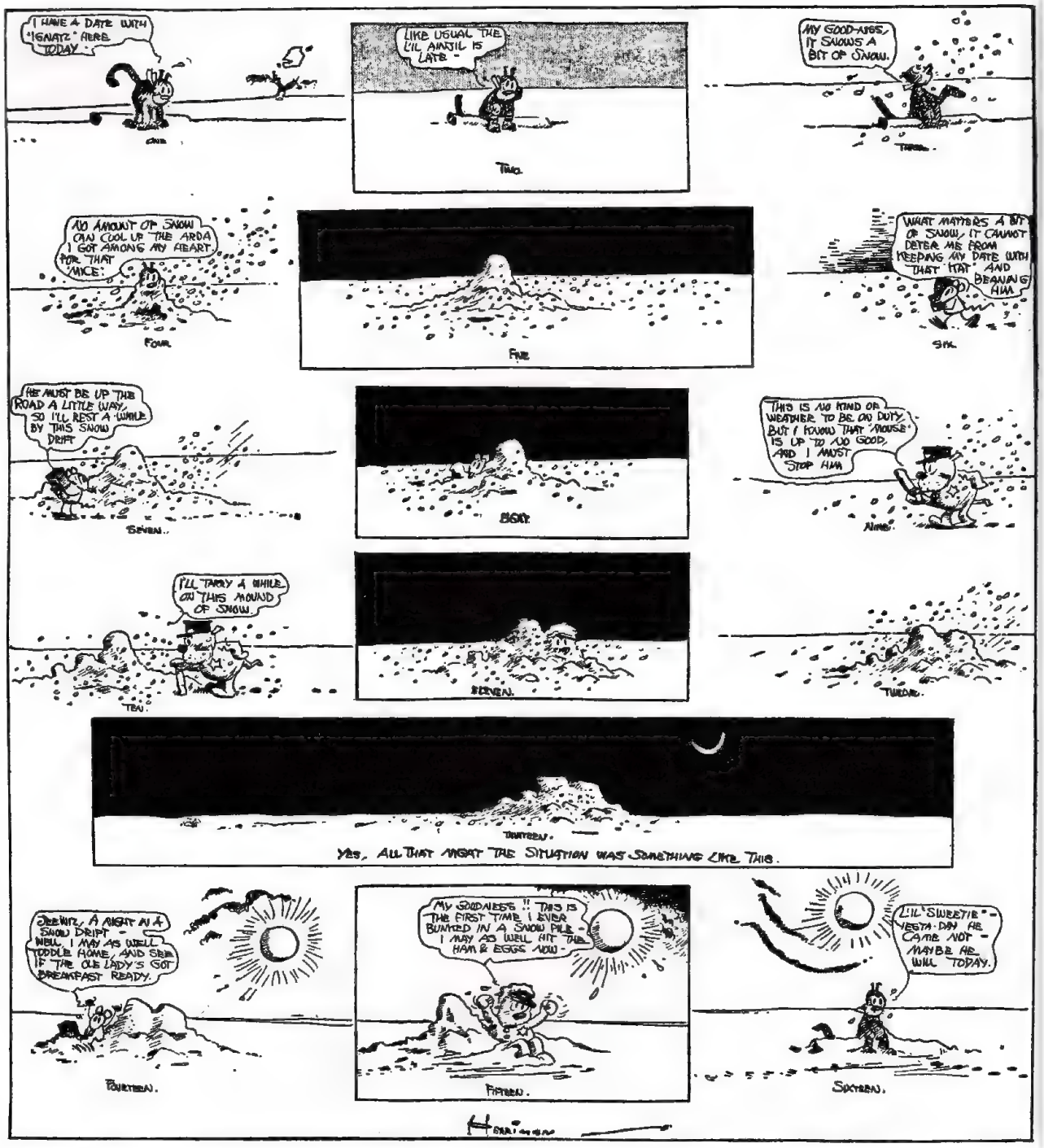

I HAVE A DATE WITH "IGNATZ" HERE TODAY.
LIKE USUAL THE LIL AINSLI IS LATE -
MY GOOD-NESS, IT SNOWS A BIT OF SNOW.
NO AMOUNT OF SNOW CAN COOL UP THE ARDA I GOT AMONG MY HEART FOR THAT MICE.
WHAT MATTERS A BIT OF SNOW, IT CANNOT DETER ME FROM KEEPING MY DATE WITH THAT KAT AND BEANING HIM
HE MUST BE UP THE ROAD A LITTLE WAY, SO I'LL REST A WHILE BY THIS SNOW DRIFT
THIS IS NO KIND OF WEATHER TO BE ON DUTY, BUT I FOUND THAT MOUSE IS UP TO NO GOOD, AND I MUST STOP HIM
I'LL TARRY A WHILE ON THIS MOUND OF SNOW
YES, ALL THAT NIGHT THE SITUATION WAS SOMETHING LIKE THIS.
SHUCKS, A NIGHT IN A SNOW DRIFT - WELL, I MAY AS WELL TODDLE HOME, AND SEE IF THE OLE LADY'S GOT BREAKFAST READY.
MY SOLDNESS !! THIS IS THE FIRST TIME I EVER BUMPED IN A SNOW PILE - I MAY AS WELL HIT THE HAM & EGGS NOW -
LIL' SWEETIE - VESTA-DAY HE CAME NOT - MAYBE HE WILL TODAY.

Abb. 1: Schnee in der Wüste von Coconino County.

›man‹ sich hier zuwendet, ist tatsächlich nicht nur eines, sondern es ist immer schon *mehr als eins*, zerstreut und gebrochen, ein Wiedergänger, dessen »Kommen und Gehen«, wie Derrida anmerkt, sich »nicht kontrollieren« (Derrida 1995, 28) lässt: Hamlets Vater, Karl Marx oder, wie in unserem Falle, die vervielfältigten, gespenstischen Comicfiguren.

Drei Fragen scheinen in diesem Zitat für die im Folgenden zu formulierenden Elemente der Selbstreflexion in einer Konstellation auf: erstens die Frage nach der Lektüre und ihrem Ort, von wo aus oder wie können wir uns »dem Gespenst zuwenden« – beendet ein solches Gespenstergespräch nicht das Zuschauen? Dies führt zweitens zur Frage der Performativität der Zeichen im Comic als einer Konstitutionsbedingung für deren Selbstreflexivität, was, wie Judith Butler gezeigt hat, immer auch die Frage nach der Materialität der Zeichen oder der Materialisierung beinhaltet. Und bevor diese Diskussion der Selbstreflexivität sich in einem linguistischen Sprachspiel verliert, erscheint drittens die Frage nach Marx als Frage nach der Singularität eines Ortes in der Rede oder eines Zeichens auf der Seite aufgrund seiner Reproduzierbarkeit – als Frage nach dem historischen Ort der Selbstreflexivität. Deshalb ist schließlich, als vorläufige Antwort auf diese Fragen, eine kurze Geschichte der Selbstreflexivität im Comic zu skizzieren.

Mit Gespenstern sprechen

In *Marx' Gespenster* erinnert Derrida daran, dass Gelehrte und Intellektuelle stets »glauben, es genüge zuzusehen« – als *Spectateur*, Zuschauer, ein Begriff, der nicht zufällig an den des *Spectacle*, des Spektakels, erinnert, wie ihn Debord für »die *hauptsächliche Produktion* der heutigen Gesellschaft« geprägt hat (Debord 1996, 18; Herv. im Orig.). Weil der Gelehrte glaube, es genüge zuzusehen, folgert Derrida:

> Ein traditioneller *scholar* glaubt nicht an Gespenster – und auch nicht an das, was man den virtuellen Raum […] des Gespenstischen nennen könnte. Es hat nie einen *scholar* gegeben, der als solcher nicht an die scharfe Trennung […] von Faktischem und nicht Faktischem [geglaubt hätte], Lebenden und nicht Lebendem, an die Opposition zwischen dem, was präsent ist, und dem, was es nicht ist, zum Beispiel in der Form des Gegenständlichen (Derrida 1995, 29).

Vielleicht hatte sich die Wissenschaft deshalb so lange mit den Comics schwergetan und erst begonnen, diese zu systematisieren, als sie endlich *über* die Comics sprechen konnte und nicht mehr – aufgrund welcher Affekte, die eine Selbstreflexion ihrer Selbstreflexivität störten, auch immer – *mit* den Comics sprechen musste – oder mit Rey formuliert, nachdem die Angst vor dem Delirium im zuschauenden Lesen gebannt worden war (vgl. dazu ausführlicher Frahm 2017).

Die Figuren der Comics, deren wiederholte Zeichnungen, Figuren wie der Schneemann, The Heap, wenn es nicht gleich Gespenster wie The Spectre oder seltsame Wesen wie die Mumins sind, stellen die von Derrida benannte Opposition zwischen Faktischem und Nicht-Faktischem *in der Form des Gegenständlichen*, der Materialität der Zeichen in Frage. Gerade *an der Grenze zur Formlosigkeit*, die manche dieser Figuren auszeichnet und die diese nicht selten mit dem Weiß zwischen den Panels, den Fugen, teilen, geben sie »die Möglichkeit des Gespensts zu denken« (Derrida 1995, 31). Es wäre sicherlich übertrieben zu sagen, dass die Geschichte der Comics eine Geschichte solcher Gespenster wäre, dass die Geschichte der Comics von diesen Figuren am Rande der Figürlichkeit heimgesucht werden, ist hingegen kaum zu

bezweifeln. Denn beim Gespenst verlieren sich die Konturen wie im Schnee und diese Konturen werden als Mittel reflektiert, die Figuren stereotyp wiederholen zu können.

Auf der schwarz-weißen Sonntagsseite vom 29. Februar 1920 bezeichnet George Herriman das Gespenstige der Comicfigur mit dem Schnee in der weißen Wüste Coconino Countys (Abb. 1). Nacheinander werden die Figuren Krazy Kat, Ignatz Mouse und Offissa Pupp so eingeschneit, dass sie einander nicht erkennen. In der Erstarrung oder genauer: der Konturlosigkeit des Schnees ist es möglich, dass die drei Figuren, sonst miteinander durch Begehren, Ziegelsteine und Unterwerfung verbundenen, nebeneinander friedlich ausharren können. Indem sie ihre Auszeichnung verlieren, ihre Nasen, ihre Schwänze, ihre Schraffuren, werden sie gespenstisch gleich – der Anlass fehlt, der das sonst sich in Gang setzende Machtgefüge reproduziert.

Ob der sehr aufmerksame Charles M. Schulz, als er diese Sonntagsseite vom 19. Dezember 1971 zeichnete (Abb. 2), die frühe *Krazy Kat*-Seite, gekannt haben kann, die immerhin zwei Jahre vor seiner Geburt erschienen war, müsste in seinem Nachlass geprüft werden. Die Figur des Schnees spielt in seinen Zeichnungen immer wieder eine prominente Rolle, vor allem um den Hund Snoopy einzuschneien, dessen drei Erhebungen – Nase, Bauch und Füße – an die Trias von *Krazy Kat* entfernt erinnern und hier durch seine vorrangige Reflexionsfigur der Comicfigur, den Schneemann, gekrönt wird. Denn obwohl Snoopys Nase, Snoopys Schwanz, Snoopys Ohren verschwinden, bleibt die Kontur seiner Figur lesbar. Die Konflikte haben sich verändert, in der Vorortfantasie der *Peanuts* bleibt die Polizei außen vor – aber die Grenze der Figur, ihre im Comic immer drohende Auflösung wird in der Figur des Schneemanns sichtbar gehalten – darauf ist zurückzukommen.

The Heap, der Haufen, ist eine golemartige Figur, die in den 1940er Jahren in *Airboy Comics* auftaucht. Sie ist aus verschiedenen Grün-

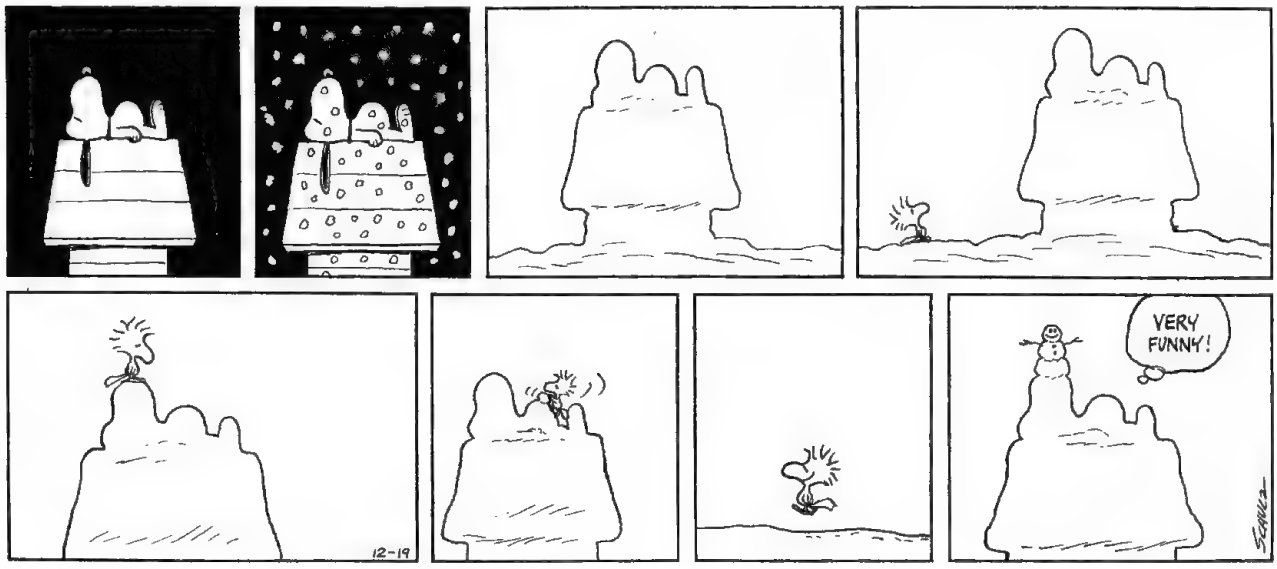


Abb. 2: Schnee und Schneemann im Vorort der Peanuts.

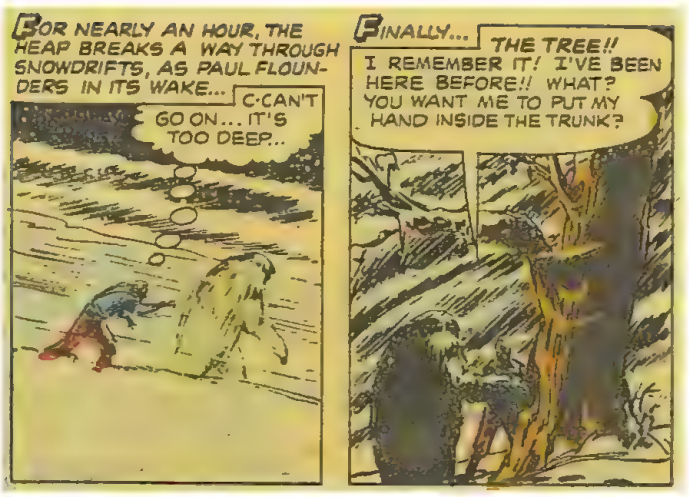

FOR NEARLY AN HOUR, THE HEAP BREAKS A WAY THROUGH SNOWDRIFTS, AS PAUL FLOUNDERS IN ITS WAKE...
C-CAN'T GO ON... IT'S TOO DEEP...
FINALLY...
THE TREE!! I REMEMBER IT! I'VE BEEN HERE BEFORE!! WHAT? YOU WANT ME TO PUT MY HAND INSIDE THE TRUNK?

Abb. 3: Fast eine Art Yeti: The Heap im Schnee.

den interessant: unter anderem spricht dieser Haufen nicht, er ist – ein in den polnischen Sümpfen abgestürzter deutscher Pilot – in über zwanzig Jahren etwas zwischen Mensch und Pflanze geworden und wie später The Man-Thing von Marvel mit großer Empathie ausgestattet. In dem ersten Panel dieser – wie alle Geschichten von The Heap – titellosen Story vom Februar 1951 ist zu sehen, wie dieser Haufen mit einer anderen Figur durch den Schnee geht, dieser anderen Figur monströs an der Grenze zur Formlosigkeit vorangeht, im Schnee fast seine Konturen verliert, fast zu einem Schneemann wird (Abb. 3). Dieser Haufen aus Linien vor der Landschaft aus Linien und Schraffuren reflektiert an der Grenze zur Form die Comicfigur, die sich oftmals gerade durch klare Konturen auszeichnet (vgl. Krafft 1978, 41).

Noch klarer oder konturloser wird das Gespenstische dieses Haufens in der Geschichte *The Lava Man* konturiert, die im August desselben Jahres erschienen ist. Zwei junge Forscher begeben sich zu einem Vulkan, der »Königin der Anden«, beide lieben dieselbe Frau, aber nur einer wird sie bald heiraten. Der andere hält das Seil, mit dem sich der zukünftige Bräutigam abseilt, und lässt es einfach los, »and the form of the ill-fated Julio lands on a lava ledge far below«. Die Betonung der *Form* des Menschen kündigt die Wiederkehr des Toten an, der seine menschlichen Konturen als Lava-Mann verliert, »an awful ash-like figure [...] like some mocking composite form of the creature we know as man« (Abb. 4). Diese Figur ist nicht mehr eine, sie ist eine Mischung, deren Konturlosigkeit die Form des Menschen verhöhnt: eine Parodie des Menschen. Zwar sind Arme, Beine, Kopf und Körper erkennbar, sie haben aber als Asche jede Kontur verloren. *Mockery*, die Verhöhnung, wurde immer wieder den

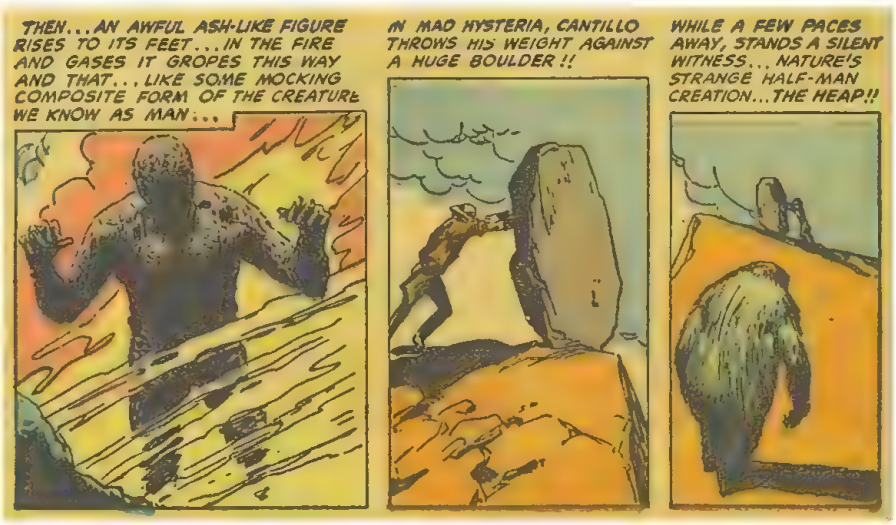

THEN...AN AWFUL ASH-LIKE FIGURE RISES TO ITS FEET...IN THE FIRE AND GASES IT GROPES THIS WAY AND THAT...LIKE SOME MOCKING COMPOSITE FORM OF THE CREATURE WE KNOW AS MAN...
IN MAD HYSTERIA, CANTILLO THROWS HIS WEIGHT AGAINST A HUGE BOULDER !!
WHILE A FEW PACES AWAY, STANDS A SILENT WITNESS... NATURE'S STRANGE HALF-MAN CREATION...THE HEAP!!

Abb. 4: Drei Panels, drei unförmige Formen.

THE HEAP ACTS TO SAVE THE VILLAGE BELOW AND INSTANTLY THE TWO LOCK IN COMBAT...
THEN SUDDENLY, THE NEARLY-BEATEN HEAP, FLINGS THE MAN-OF-STONE FROM HIM...
...AND INTO THE MOLTEN STREAM OF LAVA!!
FAR BELOW, THE HEAP SEES THE TINY VILLAGE OF THE INDIANS... LITTLE DO THEY KNOW THAT "THE MONSTER" FROM WHICH THEY FLED HAS SAVED THEM FROM A FIERY DEATH.!!!

Abb. 5: The Heap als Vorgänger Lucky Lukes.

Comics vorgeworfen, die in ihren Karikaturen das Bild des Menschen verzerren, wenn nicht, wie Michael Hein in seiner Studie *Der Affe im Spiegel* (1991) vorschlägt, die Menschheit als Zerrbild ihrer selbst verstanden wird. Aber der Lava-Mann wird auch dem Haufen ähnlich, der immer wieder als »world's strangest creature and a mockery of nature« vorgestellt wird (z. B. *Airboy Comics* #66, August 1949, vgl. Thomas 2013, 2, 96). The Heap verhöhnt die Natur, aber auch die Vorstellung von einer natürlichen Darstellung des Menschen. Die Vervielfältigung des Formlosen wird fortgesetzt, indem der Mörder einen ovalen Stein stemmt, der nicht zuletzt aufgrund der Folge der drei schmalen, höheren Panels wie eine dritte Figur zwischen dem Lava-Mann und The Heap erscheint, der die Wiederholung des Mordes beobachtet.

Am Ende der Geschichte stürzt der Mörder selber in den Vulkan, um wie der zuvor von ihm Ermordete als Lava-Mann wiederzukehren (Abb. 5). Dieses Motiv wiederholt parodistisch die Wiederholung der Comicfiguren von Panel zu Panel selbst – und verhöhnt die Vorstellung einer einheitlichen Identität: Die beiden Lava-Männer sind nicht voneinander zu unterscheiden. Sie werden konturlos. Der Bösewicht will sich an seinen Mördern, Indianern, die er zuvor durch einen kaltblütigen Mord zwingen

wollte, in den Vulkan zu steigen, rächen und den Lava-Strom auf ihr Dorf lenken.

Doch der Haufen, der wie in vielen anderen Geschichten als Doppelgänger seiner Gegner erscheint, durchschaut den Plan und vermag den Lava-Mann davon abzuhalten. Ein Kampf zwischen Grashaufen und Stein entbrennt (Abb. 5), ein Kampf zwischen organisch und anorganisch, jeweils aber ehemals menschlich, und damit die Frage nach dem Menschlichen und seiner Figur stellend. Die Serie der ersten drei Panels der Seite wiederholt die Serie der drei Panels, in der zuerst der erste Lava-Mann, dann der ovale Stein und schließlich The Heap parallelisiert werden, doch farblich haben sich Himmel und Erde verkehrt: Ist in der ersten Serie die Lavawolke graugrün und der Boden orange, kämpfen die beiden Halbwesen in der zweiten Serie unter einem orangen Himmel auf graugrünem Steinboden. So ähnlich die Wesen sind, so unterschiedlich ist der Kampf und seine Ziele zu werten. Wie der Text berichtet, gelingt es dem fast geschlagenen Haufen, den Lava-Menschen in die graugrüne Lavawolke zu schleudern, aus der dessen Hand hilfesuchend ragt und aus der er nicht zum zweiten Mal aufsteigt, sondern in der sich nun das Konturlose ins Formlose auflöst.

Es fällt schwer, nicht zu vermuten, dass auf diesen Seiten der Prozess der Produktion der Comicfiguren selbst reflektiert wird – denn in der gezeichneten, wiederholten Materialität können sich menschliche Figuren konturieren, aber ihnen eignet zugleich – wie den in diesem Fall gelblichen, farblich an verwelkte Blätter erinnernden Fugen zwischen den Panels – grundsätzlich etwas Konturloses, etwas Unförmiges, das die Kontur zwar einschließen kann (und auch in diesem Fall einschließt), das aber als Oberfläche streng genommen unförmig bleibt. Die unförmigen Oberflächen zwischen den Panels dringen in

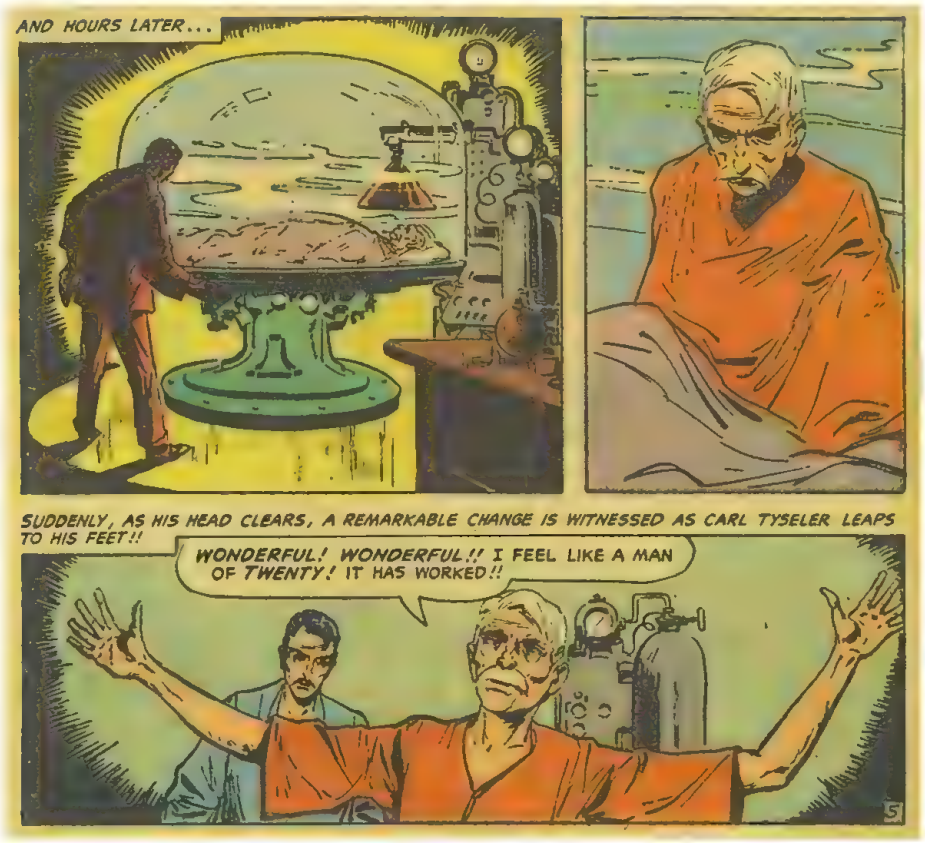

AND HOURS LATER...
SUDDENLY, AS HIS HEAD CLEARS, A REMARKABLE CHANGE IS WITNESSED AS CARL TYSELER LEAPS TO HIS FEET!!
WONDERFUL! WONDERFUL!! I FEEL LIKE A MAN OF TWENTY! IT HAS WORKED!!

Abb. 6: Das Panel im Panel als Jungbrunnen.

dieser Geschichte *als Unförmiges* in die Panels und werden Teil der Handlung.

Als gezeichnete Figuren sind diese zweifelsohne *faktisch*, sie sind mit *Airboy Comics* an die Zeitungskioske gekommen – aber wer wollte bezweifeln, dass sie *nicht faktisch* sind? Leben Sie? Natürlich lebt dieses Halbwesen The Heap, er lebt weiter, er ist in gewisser Weise wie alle Comicfiguren und anders als die Menschen *unsterblich*. Die Zeichner der Serie haben längst das Zeitliche gesegnet, während der Haufen erst vor wenigen Jahren wieder gedruckt wurde (vgl. Thomas 2012, Thomas 2013, 2 u. 3). Es ist nicht ohne Ironie, dass

Abb. 7: Ist die Haut der Comicfiguren nicht immer aus Papier?

es in der Geschichte vom Lava-Mann auch darum geht, sich durch die Lava zu verjüngen, es gelingt dem Bösewicht aus dem Rauch des Vulkans eine Verjüngungskur herzustellen.

Der alte, gebrechliche Carl Tyseler wagt gegen das Anraten seiner Freunde eine Kur in diesem Gerät, das um ihn herum eine Art Panelrand zeichnet, aus dem er sozusagen alterslos wie nahezu jede Comicfigur austritt (Abb. 6). Dabei nimmt er die Farbigkeit dieser Glasglocke mit, sie verlässt ihn nicht. Entsprechend muss er kurz darauf feststellen, dass seine Haut hart wie Lava wird – eine andere Art Lava-Mann, dessen Visualisierung uns der Zeichner Ernest Schroeder erspart.

Tyseler fasst seine Fessel an und spürt eine feste Oberfläche, wie sie ebenfalls jede Comicfigur auf der Oberfläche der Seite auszeichnet, während der Verursacher dieser Steinhaut durch das Fenster und aus dem Panel flieht, wobei seine Figur zur Hälfte unsichtbar wird (Abb. 7). Sie ist unvollständig und verschwindet gleichsam in den Fugen.

»Ein traditioneller *scholar* glaubt nicht an […] den virtuellen Raum […] des Gespenstischen« (Derrida 1995, 29), aber genau einen solchen Raum suggerieren Comicfiguren wie The Heap, Krazy Kat oder Snoopy. »Es hat nie einen *scholar* gegeben, der als solcher nicht an die scharfe Trennung […] von Faktischem und nicht Faktischem [geglaubt hätte], Lebenden und nicht Lebendem, an die Opposition zwischen dem, was präsent ist, und dem, was es nicht ist, zum Beispiel in der Form des Gegenständlichen« (Derrida 1995, 29).

The Heap löst eben diese scharfe Trennung auf. Faktisch sehen wir ihn als wiederkehrende Figur, die sich in die Phantasie seiner

Leser_innen mengt, die aber nicht faktisch ist. Doch lässt sich das so genau trennen? Leben diese Figuren noch, oder sind sie schon versteinert? Die Comicfiguren leben, aber sie leben wie Lava-Männer, wie Schneemänner. Sie weisen Verbindungen zum Organischen auf, zur zeichnenden Hand, zum Papier, auf dem sie gedruckt sind, aber sie sind zugleich – als Zeichen – anorganisch, tot, ähneln eher einem Stein. Und es ist bemerkenswert, dass das Verhältnis zwischen Organischem und Anorganischem, Faktischem und Nicht-Faktischem, in dieser Geschichte ausdrücklich als *Kampf* dargestellt wird und offenbar kaum anders vorgestellt werden kann. »The two lock in combat.« Diese Zwei sind zweifellos nicht nur die beiden unförmigen Figuren, sondern auch Bild und Schrift, die immer darum kämpfen, was wir sehen und was wir lesen, ob wir sehen oder lesen – oder delirieren. Die Schrift spricht zu den Bildern, sie beschwört uns, zu sehen, was sie beschreibt, aber auch zu sehen, was wir nicht sehen, während die Bilder eine andere Lektüre erlauben – im Delirieren ist nicht mehr klar, was es eigentlich ist, was da gegeneinander kämpft, ob mit diesen anorganischen und organischen Deformationen des Menschen nicht noch etwas anderes erzählt wird, das 1951 aber weitgehend ungesagt bleibt oder nicht dargestellt wird.

I TH NK THESE SUPER-HERO BACHES ARE NEAT! DON T YOU?
I'M...UH...LEARNING TO LIKE 'EM. WHY DON'T WE GO SOMEWHERE AND DISCUSS THE MATTER?
NOTHING TO DO EXCEPT CIRCULATE AND HOPE FOR A BREAK!
MEANWHILE, OUTSIDE...
MAN, THAT BL NK NG RED L GHT ON TOP OF THE HOUSE IS COOL! ALMOST AS COOL AS FLOATS!
DO YOU D G FLOA...OOH!
HA-HA-HA-HALP!
13

Abb. 8: Batman: Ein jüdischer Kunststudent trifft auf den Sensenmann.

Eine ganz andere Parodie erzählt die grimmige Geschichte *Night of the Reaper* von 1971, in der Batman und Robin auf ein Kostümfest geraten, und zwei Gäste, die als Batman und Robin gekleidet sind, aus unterschiedlichen Gründen angegriffen werden (Abb. 8). Der für die Angriffe verantwortliche Sensenmann erinnert mit seinem weißen Knochengesicht an The Spectre alias Jim Corrigan von Jerry Siegel und Bernard Baily, auch wenn dessen grünes Cape durch ein violettes

ausgetauscht worden ist, er spielt auch auf Lee Falks *Phantom* an sowie auf das Cover von *The Heap* (1971), auf dem der Haufen gegen einen lila gewandeten Sensenmann kämpft (Abb. 9).

THE NIGHTMARE WHO COULD NOT DIE!
THE HEAP
NO. 1 SEPT.
25¢
THE BEASTS OF BEDLAM BATTLE FOR A SLEEPING BEAUTY!
THE HEAP CONFRONTS MAN'S MOST GHOULISH FOE... SINISTER SCYTHE!

Abb. 9: Der lila gewandete Sensenmann als Wiedergänger des Phantom.

Doch was zuerst wie ein Gespenst erscheint, das anderen den Tod bringt, stellt sich als Holocaust-Überlebender heraus, der sich an einer Gruppe von Nazis rächt. In der Gegenüberstellung von Batman und dem Überlebenden, Doktor Gruener, erscheint der Kommandant des Vernichtungslagers als Gespenst in derselben Farbe wie die Aschewolken aus den beiden Schornsteinen, mit denen der Vernichtungsprozess angezeigt wird (Abb. 10). Auch wenn unklar bleibt, welchen Rauch der Autor Dan O'Neill eigentlich meint, als er »I [...] smell the smoke of the execution chamber« dem Überlebenden in den Mund legt, bilden dessen Sprechblasen selbst ortlose Wolken, die vom Stacheldraht des Bildes eingeschnitten zu werden scheinen.

Diese stereotype Häufung von Holocaust-Klischees (der KZ-Kommandant, der Stacheldraht, die Schornsteine, der Leichenberg, die Reihe ausgemergelter Häftlinge, die Peitsche) in einem Panel stellt eine Art delirierendes Lesen der Geschichte dar, bei dem alles durcheinandergerät – und sich Vernichtung und Verbrennung zu einem einzigen Prozess verdichten. Der Sensenmann verdoppelt Batman, was dieser selbst in einer bezeichnenden Verallgemeinerung oder sogar Verharmlosung der Erfahrung der Konzentrationslager erkennt: »In him I see some of *myself!* Like him, I lost my parents to evil« (Adams/O'Neil 1999, 61; Herv. im Orig.). Und wie Batman hat sich Doktor Gruener mit einem Umhang und einer Maske maskiert. Diese Maske, so gewohnt sie bei Batman erscheint, lässt diese Nachtfigur als Gespenst erscheinen, bei dem niemals sicher ist, woher es gerade kommt. Batman und Gruener agieren beide jenseits gesetzlicher Regulierungen und unterwerfen sich nicht der staatlichen Exekutive. Aber doch meint Batman, behaupten zu können, dass der Weg des Sensenmanns falsch ist (Adams/O'Neil 1999, 61).

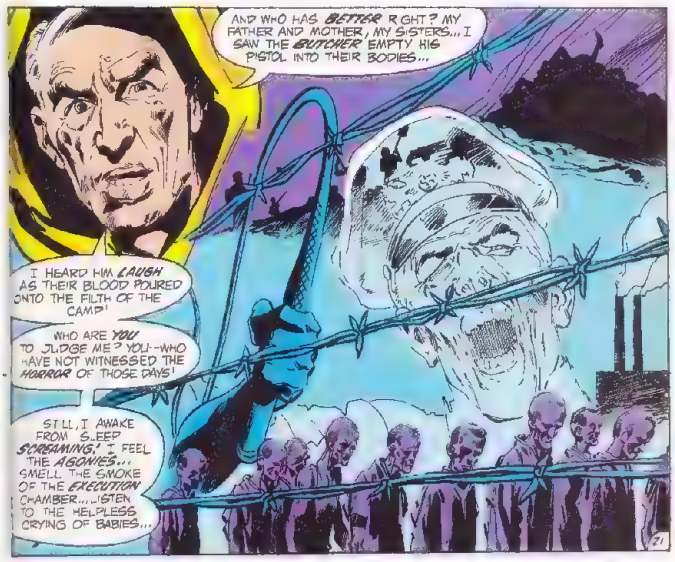

AND WHO HAS BETTER RIGHT? MY FATHER AND MOTHER, MY SISTERS... I SAW THE BUTCHER EMPTY HIS PISTOL INTO THEIR BODIES...
I HEARD HIM LAUGH AS THEIR BLOOD POURED ONTO THE FILTH OF THE CAMP!
WHO ARE YOU TO JUDGE ME? YOU--WHO HAVE NOT WITNESSED THE HORROR OF THOSE DAYS!
STILL, I AWAKE FROM SLEEP SCREAMING, I FEEL THE AGONIES... SMELL THE SMOKE OF THE EXECUTION CHAMBER... LISTEN TO THE HELPLESS CRYING OF BABIES...

Abb. 10: Eine Konstellation von Holocaust-Klischees 1971.

Dies wird durch eine Figur verdeutlicht, die ein anderes Delirium erlebt: Zu Beginn der Geschichte wird Alan eingeführt, der gerade sein Kunstexamen nach zwei durchwachten Nächten gemacht hat – »gulping coffee and who-knows-what-else to keep his eyes open« (Adams/O'Neil 1999, 40). Wir sehen ihn, wie er über die »floats«, die Umzugswagen mit den als Superhelden kostümierten Menschen, die sich durch nichts von den Superhelden unterscheiden, sinniert und sich wundert, warum die Umzugswagen nach Schwimmkörpern benannt werden. Seine eigenen Assoziationen beginnen zu schwimmen – und halten die Augen der Lesenden offen. Alan begegnet dem Sensenmann dreimal: Das erste Mal unbemerkt, das zweite Mal entdeckt er eines der Opfer und flieht, als der Maskierte dazukommt. Das dritte Mal steht er dem vor Batman fliehenden Gruener im Weg (Abb. 11). Hier ist der Sensenmann schon ohne Maske und will den jungen Mann zur Seite fegen, als sich dessen Halskette mit einem Davidsstern in der Sense verfängt und Gruener wie aus einem Delirium erwacht. »W-what have I become?« (Adams/O'Neil 1999, 63). Batman warnt ihn noch, nicht zurückzutreten, aber schon stürzt der Holocaust-Überlebende in die Tiefe.

Für den hier monströs überzeichneten Überlebenden hatte die Geschichte nicht aufgehört, er stand noch immer unter ihrer Knute: »I feel the agonies... smell the smoke of the *execution* chamber... listen to the helpless crying of babies...« (Adams/O'Neil 1999, 59; Herv. im Orig.). Fühlen, Riechen, Hören. Der überlebende Zeuge wird von Sinneseindrücken heimgesucht, gegen die er sich nicht abdichten kann. Er sah den Mord an seinem Vater, seiner Mutter und seiner Schwester: »I saw the *butcher* empty his pistol into their bodies ...« (Adams/O'Neil 1999, 59; Herv. im Orig.). Diese Tat wird nicht gezeigt, die Schreie werden nicht in Onomatopoien umgesetzt. Das gespenstische Auftreten des Überlebenden, seine Maskierung als Sensenmann, macht das, was er gesehen hat, sichtbarer als dessen explizite Darstellung.

Was in *The Heap* wie eine unbewusste Wiederkehr von etwas Monströsem erscheint, ist hier, 1971, direkt als Frage thematisiert, wie mit der Zeug_innenschaft weiterzuleben ist. Der Überlebende wird von dem Gesehenen so heimgesucht, dass er es nicht *sehen* kann. Das Sehen der Morde wird durch die Klischees von Schornstein, Stacheldraht und aufgereihten Gefangenen, vor allem im Bild des lachenden Täters verblendet. Der Himmel auf diesem Erinnerungsbild ist violett wie die Farbe des Mantels vom Sensenmann, in der

auch die Reihe der KZ-Häftlinge eingefärbt ist. Der Überlebende bleibt in der Geschichte gefangen – und sein Tod lässt diesen Schluss zu: Er muss sterben, weil die Geschichte seiner versuchten Vernichtung gegenwärtig ist.

Das Kostüm konturiert dieses gespenstische Gefangensein im Idiom der Superhelden, der doppelten Identität, der Maskierung – und Batman schaut vor einem etwas helleren violetten Hintergrund in die Tiefe, in die der Überlebende gestürzt ist. Im delirierenden Erzählen bleibt offen, was faktisch und was nicht geschehen ist. Doch anders als sich vorstellen ließe, geht es hier offensichtlich nicht um eine Relativierung des Geschehenen, sondern darum, wie die Gegenwart von dem Vergangenen gespenstisch so heimgesucht wird, dass das faktische Geschehen im Verhältnis zur Heimsuchung und der aus ihr folgenden Handlung eine untergeordnete Rolle spielt. Wenn das letzte Panel den toten Überlebenden mit dem gelben Davidsstern unter einem gelben Himmel zeigt, adressiert dies den Umgang mit dem Holocaust Anfang der 1970er Jahre, und die Frage, wie sich für die Überlebenden ihr Trauma artikulieren ließ.

Abb. 11: Der demaskierte Holocaust-Überlebende.

In *Ich, René Tardi, Kriegsgefangener im Stalag IIB* (2013) spricht Jacques Tardi, der sich als Jugendlicher zeichnet, mit einem Gespenst, das er in diesem Comic beschwört, seinem Vater (Abb. 12). Das Tagebuch, das der Vater in seiner Kriegsgefangenschaft geschrieben hat, nutzt Tardi für seinen Comic – es selbst wird in den seriellen Bildern zu einer Art Gespenst, weil seine jugendliche Anwesenheit, die Begleitung seines Vaters in und durch die Kriegsgefangenschaft gespenstisch ist, weil er anwesend und nicht anwesend ist, weil sein Vater *in der vergangenen Situation* mit ihm spricht und er ihm Fragen stellen kann – aber wie bei einem Wiedergänger wird nicht jede beantwortet ... Wer aber mit Gespenstern spricht, sie vielleicht sogar beschwört – und das gilt für die Leser_innen von Comics – gibt nicht nur seinen_ihren eigenen Standpunkt als Zuschauer_in auf, sondern politisiert ihn, indem der Wahrheitsanspruch derer bestritten wird, die im Namen der Wahrheit auf das Faktische bestehen, das

keine Wiedergänger kennt, und die das Politische dieser gespensterlosen Faktizität verleugnen, mit dem sich nicht selten die Behauptung eines Sachzwangs verbindet. Tardi verhält sich nicht als Zuschauer zur Geschichte seines Vaters und er lädt die Leser_innen ein, die Seiten auch nicht nur anzuschauen, sondern einen Standpunkt zu der gezeigten und aufgeschriebenen Geschichte zu entwickeln.

Ich ging durchs Lagertor, ohne mich noch einmal umzudrehen. Vier Jahre und acht Monate hatte ich in diesem pommerschen Verlies verbracht – ich hasste die ganze Welt, unsere Befehlshaber, Frankreich! Ich hätte sie alle umbringen können!
Das sagst du nur, weil du wütend bist, Papa.

Abb. 12: Die stumme Stimme des Vaters: das Zeugnis von Réne Tardi.

Nennen wir diesen aufgegebenen Zuschauerstandpunkt ruhig wieder Klassenstandpunkt, wenn das keine Klassifizierung einschließen muss, sondern die Singularität des Ortes bedenkt, einen Klassenstandpunkt, der eine gewisse Tendenz der eigenen Positionierung bezeichnet, »Klasse [...] gegen Klasse« (Derrida 2006, 98, 110), ohne die eine Selbstreflexivität nicht nur unehrlich, sondern unmöglich wäre, weil sie den eigenen Ort verschleiert, von dem aus sie mit den Gespenstern spricht – oder die Gespenster und ihre Erscheinungen zu verdrängen versucht. Gewiss gibt es formale Positionierungen, die zu behaupten vermögen, dass das Tendenziöse der eigenen Position weitgehend neutralisiert ist, doch wäre ein solcher Formalismus der Comic-Lektüre nicht selbst am Tendenziösesten, weil er doch die tendenziösen Positionen tendenziell verdrängt, als nicht wissenschaftlich, unhaltbar qualifiziert oder politisch ausschließt?

Ein Element der Selbstreflexivität wäre diese *Tendenz* der Comics, die zwar allgemein formalisiert werden kann, die sich aber *als Tendenz*, also *mit ihrem singulären Ort*, der Konstellation ihrer Zeichen in der Geschichte positioniert und diese Positionierung reflektiert. Wenn – um bei den genannten Beispielen zu bleiben – Krazy Kat 1921 im Schnee versinkt und Snoopy 1971, dann sind dies spezifische historische Momente (nach dem Generalstreik von Seattle 1919, nach dem Aufbegehren der Studierenden 1968/1969). Es gibt unförmige Figuren wie The Heap, die während des Holocaust entstehen, vermeintliche Gespenster wie den Sensenmann und tatsächliche wie Batman – und die gespenstische Wiederkehr der vergangenen Kriege wie bei Tardi, der sich in den letzten Jahren ausdrücklicher denn je in seinen Comics *in der Geschichte positioniert*. Sich zu positionieren ist nur möglich, wenn mit den Gespenstern gesprochen wird.

Performativität

Dies führt zum zweiten Grund des Zitats aus *Marx' Gespenster*, denn diese von Derrida benannte »Zuwendung zum Gespenst«, zum

Unheimlichen, das sich doch immer wieder mit den Comics verbunden hat, ist selbst *performativ* und *wiederholt* damit unweigerlich *die Performativität der Zeichen* im Comic, die einen entscheidenden Anteil an der Selbstreflexivität der Form haben.

Stephan Packard hat in seinem Essay *Sagen und Sehen jenseits von Schrift und Bild* (2017) mit Ulrich Kraffts immer noch lesenswerter textlinguistischer Analyse *Comics lesen* (die 1978, im selben Jahr wie Reys Überlegungen, erschien und dennoch nicht *Comics delirieren* heißt) argumentiert, dass Bild und Text im Comic auf der »Ebene der *parole*«, des Sprechakts zusammenfinden und folgert: »Wenn aber Comics Rede, *parole*, sind, entspricht ihnen im Sinne dieses strukturalistischen Vokabulars sehr wohl eine Sprache, *langue*, in der geredet wird: ein eigenes semiotisches System der Bilder in Sequenzen, das über die bloße Parodie anderer Systeme hinausgeht« (Packard 2017, 137). Das entspricht zwar auch Kraffts Überzeugung, der in den ersten Teilen seines Buches die Struktur dieser *langue* zu skizzieren versucht, aber sein Bekenntnis zur *parole*, die von Ferdinand de Saussure ja aus der Bestimmung der *langue* kategorisch ausgeschlossen wurde, zeigt die Grenze seiner Überlegungen auf. Sind Comics *parole* und nicht nur die Bilder in Sequenzen, muss ihnen systemisch keineswegs ausschließlich eine Sprache, *eine langue*, entsprechen, in der gesprochen wird. Sie könnten in ihrer Aussage ihre eigene *langue* bilden, die sich nicht ohne weiteres übersetzen lässt (und dem ungeübten Auge entsprechend unverständlich bliebe). Dies wird besonders deutlich, wenn jemand der_die beispielsweise durch die Lektüregewohnheiten der *ligne claire* geprägt ist, beginnt, Mangas, Superhelden-Comics oder Arbeiten wie Bill Sinkiewics *Stray Toasters* zu lesen, die eine ganz eigene Gestaltung des Bildraums und des Verhältnisses von Schrift und Bild bilden (vgl. Sienkiewic 1991). Obwohl das »eigene semiotische System« der Comics bekannt sein müsste, sperrt sich die Lektüre. Natürlich könnte man argumentieren, dass die Lesenden den Dialekt dieses spezifischen Comics nicht ›sprechen‹, also die mit den Gespenstern des streunenden Toasters, um bei diesem Beispiel zu bleiben, nicht in das Gespräch kommen. Doch könnte es auch umgekehrt sein, und besonders idiomatische Comics die Wahrheit jeder Unübersetzbarkeit ihres jeweiligen Idioms, also der Materialität, aufweisen.

Neil Cohn, der in seiner Studie *The Visual Language of Comics* (2013) behauptet, es gäbe eine bildliche Sprache der Comics, die sich allgemein aufgrund von Übereinstimmungen der Morphologie, eines visuellen Lexikons und einer narrativen Grammatik bestimmen ließe, gesteht unter der Überschrift *Language versus dialects* ein, es könne doch sein, dass die Vorstellung einer »American Visual Language« zu kurz greife und diese bildliche Sprache eher dem Chinesischen ähnele, das mehrere hundert Sprachen kenne. »Is each diverse drawing style actually its own unique visual language, or does the diversity in graphic structure betray a shared grammar of several dialects?« (Cohn 2013, 151). Seine Antwort fällt natürlich zugunsten des visuellen Sprach-Paradigmas aus, weil »at least some hints« existieren, dass es »consistent trends in the narrative grammar« (Cohn 2013, 151) gäbe. Diese Argumentation sieht

vor allem davon ab, dass die Bild-Schrift-Verhältnisse, die Bildserien, die Schriftserien alles dazwischen und darüber hinaus *als Gestaltete*, in einer spezifischen historischen Situation Zusammenkommende, sich aufgrund ihrer Materialität äußern. Diese Materialität der Zeichen, die wie ein materieller Rest, der nicht im Zeichenverhältnis von Signifikant und Signifikat aufgeht, flach auf der Seite liegt, ist kein Beiwerk, kein Träger, sondern ein Material, das die Situation der Äußerung – konstitutiv abgeschnitten von den Produzent_innen – produziert. Diese Materialität, die Cohns Strukturalismus als Zeichenstil ein wenig zu verunsichern scheint, ist durch keine allgemeine *langue* strukturiert oder lässt sich aus dieser erklären oder ableiten (weshalb auch die Vorstellung eines Dialekts irreführend ist). Es gibt keine *langue*, in der alle Bildlichkeit jenseits ihrer materiellen Gestaltung zusammenfindet. Vielmehr muss mit der Spektralität ihrer Materialität kommuniziert werden, mit dem stummen, materiellen Rest gesprochen werden, dem in seiner Anwesenheit auf der Seite dennoch etwas Abwesendes anhaftet, die zitierten anderen Erscheinungen.

Woher kommt die Notwendigkeit, für »ein eigenes semiotisches System« der Bilder zu argumentieren und diese von der »bloßen Parodie« (Packard 2017, 137) abzusetzen, die nach Packards Formulierung eben *nichts Eigenes* zu haben scheint? Wie entsteht das Bedürfnis, die bloße Parodie anderer Systeme abzuwerten, denn vermutlich geht in einer solchen Logik das *Eigene* über das *Bloße* hinaus?

In *Signatur, Ereignis, Kontext* (1972) versucht Derrida in seiner Lektüre von John Austins Unterscheidung zwischen primären und sekundären, eigentlichen und bloßen Sprechakten diese Logik umzustülpen, indem er nachweist, dass die Iterabilität, also die strukturelle Wiederholbarkeit, beider Voraussetzung ist. Die *Iterabilität* entspricht aber gerade nicht einer *langue*, sondern produziert die jeweilige Aussage aufgrund der von dem_der Sprechenden, Schreibenden, Zeichnenden getrennten Materialität der Zeichen – als historisches Ereignis. Das heißt nicht, dass es gar keine Strukturen gibt. Wiederholbarkeit, »Ketten von differentiellen Zeichen« (Derrida 1988, 301), setzt eine, wenn auch allgemeine, formale Struktur, ihre »Zitathaftigkeit, diese Verdoppelung oder Doppelheit, diese Iterierbarkeit des Zeichens (*marque*) ist kein Zufall und keine Anomalie sondern das (Normale/Anormale) ohne welches ein Zeichen (*marque*) sogar nicht mehr auf sogenannt ›normale‹ Weise funktionieren könnte« (Derrida 1988, 304). Ist für diese Struktur der Wiederholbarkeit eine *langue* nötig oder ist dies schon die *langue*? Doch ist es eine Struktur der Materialität, die sich nicht durch Signifikation begründet, sondern durch Ähnlichkeit. Die *bloße Parodie* (als strukturelle Wiederholbarkeit) stellt die (gespenstische) Struktur her, damit sie lesbar werden kann. Deshalb spielt aber die Singularität ihres Erscheinens (der jeweiligen Konstellation der Zeichen) und ihrer Lektüre eine besondere Rolle. Diese Konstellation muss keineswegs »als aggressives Gegenüber« (Packard 2017, 136) gewertet werden, wie Packard es in seiner Lektüre von *Die Sprache des Comics* als gesetzt versteht (vgl. Frahm 2010, 11), sollte aber auch nicht als machtfreies Geschehen begriffen werden,

das rein linguistisch analysiert werden kann. Deshalb betont der Herausgeber des Bandes *Comics und Politik* durchaus die »Konfrontation dieser Modalitäten«, weil sie als »konkrete Kombination selbst zum historischen Ereignis« (Packard 2017, 137) werden (der Begriff der Kombination zeigt an, dass hier vorausgesetzte Elemente kombiniert werden und diese nicht erst in der Konstellation entstehen). Diese Singularität formalisiert zu haben – wie ich vermute als parodistische Ästhetik –, wäre die Leistung der Comics und Produktivkraft ihrer Selbstreflexivität.

Comics sind Formen der Selbstreflexivität, weil sie *in ihrer Materialität* immer schon *auf sich* als historisches Ereignis reflektieren müssen, auf die (wiederholbaren) Bedingungen ihres Erscheinens. Oder umgekehrt: Aus Derridas Perspektive (und so liest er die Geschichte der Philosophie) sind Bücher Comics, die nicht darum wissen (weil die Materialität der Schrift, verknappt gesagt, durch die Behauptung, sie stehe für die lebendige Stimme, verdrängt wird). Lesbar werden die Bilderserien auch ohne Schrift nicht, weil sie sich auf eine *langue* beziehen, sondern weil auch sie sich mit Differenzen wiederholen – und diese Wiederholung ist strukturell parodistisch. Packard behauptet: »Die parodistische Ästhetik ist damit«, mit der *langue*, also dem eigenen semiotischen System der Bilder, das er analysieren möchte, »nicht identisch; wo sie vorliegt, kommt sie zu der systematisch beschreibbaren Funktionsweise der Comics als Signatur ihres historischen Orts hinzu« (Packard 2017, 137). Ich würde, um die Funktionsweise der Comics zu bestimmen, entsprechend umgekehrt formulieren: Es gibt keine Comics ohne die Signatur ihres historischen Orts, *weil* sie strukturell parodistisch funktionieren, weil ihre parodistische Ästhetik eben die – von der Sprachphilosophie im 20. Jahrhundert von Saussure über Austin bis zu Derrida und Butler mit vielen Mühen nachvollzogene – Performativität der Zeichen, die diskursive Produktion von Wahrheit als umkämpfter reflektiert. Die Notwendigkeit der Wiederholbarkeit bei gleichzeitiger Singularität der Äußerung (was Derrida als Signatur und Packard mit Higgins, wenn ich es recht verstehe, als ›Intermedium‹ bezeichnet) wäre gerade die strukturelle Parodie als *Performativität* der Comics, die aber deshalb nicht nur systemisch angeschaut oder betrachtet werden kann, sondern mit der *gesprochen* werden muss, wie sie *zu uns spricht*: indem sie uns affiziert, zum Lachen reizt, gruselt oder nur *als Struktur* eine gewisse Reflexivität voraussetzt, die durch die Wiederholung auf der Oberfläche – ihre Materialität und deren Ausstellung als performativer Akt, die eben nicht nur betrachtet wird – parodistisch wird. Die Versuche, diese Singularität, in der sich eine bestimmte Politizität der Comics artikuliert, ihre *Tendenz*, durch die Behauptung einer *langue* zu neutralisieren, herrschen gewiss in der wissenschaftlichen Betrachtung der Comics in den letzten 50 Jahren vor, die offenbar von traditionelleren *scholars* bestimmt wird, als vielleicht zu erwarten gewesen wäre. Doch rufen die Gespenster der Comics nicht nach etwas anderem, wie schon Rey erinnert, der im Übrigen jenseits dieses einen Essays zu Comics vor allem allgemein zur Terminologie einschlägig veröffentlicht hat (vgl. Rey 1995).

Marx, Derrida, Krauss

Die Diskussion, wie die Comics zu lesen, welche Lektüre ihnen anzugedeihen ist – wie mit den Gespenstern der Comics umzugehen ist, die sicherlich keineswegs immer erscheinen, ob diese Gespenster zu systematisieren und in Modalitäten sortiert, in Grammatiken gezwungen und lexikalisch erfasst werden, oder ob ihnen begegnet wird – kann unschwer akademisch erscheinen. Selbstverständlich artikulieren diese Gespenster auch einen politischen Konflikt, der sich mit dem Namen Marx greifen lässt, dessen Philosophie für Louis Althusser bekanntlich einen epistemologischen Einschnitt in der Geschichte der Wissenschaften markiert, weil er den »Kontinent Geschichte« (Althusser 1975, 37f.) entdeckt habe. Gerade die Reflexion der *Formen der Selbstreflexivität* verführt dazu, die Selbstreflexivität aus der Geschichte der Comics und der, um in Althussers Begriffen zu bleiben, Klassenkämpfe herauszulösen, Formen formal zu bestimmen, die zwar wiederkehren, aber irgendwie doch – wie die *langue* – überhistorisch zu sein scheinen, oder Motive wie die Axt, den Stein oder eben ›das Gespenst‹ zu entdecken, die parodistisch in der Geschichte der Comics wiederkehren und bei Gelegenheit sogar die Klassenkämpfe reflektieren (vgl. Frahm 2010, 114–143/Frahm 2014).

Dementgegen habe ich schon begonnen, zu argumentieren, dass wir dem Vorschlag der Performativität der Comics folgen sollten. In ihrem Erscheinen lassen sie sich *als Signaturen ihres historischen Orts* begreifen. Sie materialisieren die »Singularität eines Orts in der Rede« (Derrida 1995, 30), aber sie bleiben zugleich ein Klischee – »Die Signatur ist ein Klischee« (Derrida 2006, 206) –, dem seine Reproduzierbarkeit notwendig eingeschrieben ist. Der *epistemologische Einschnitt*, den die Comics in der Geschichte der Darstellung vornehmen, besteht darin, dass sie nicht eine bestimmte Reflektion durch Bilder und Texte fortsetzen, sondern die *opake* Selbstreflexivität der oberflächlichen Materialität der Zeichen systematisieren, also *zur Voraussetzung* ihrer parodistischen Ästhetik machen. Ich spiele hier auf die Unterscheidung zwischen Reflektion und Reflexivität an, die Rosalind Krauss in ihrem Essay *The Aesthetics of Narcissism* von 1976 vornimmt, in dem sie Video als neue Kunstform untersucht:

> Reflection, when it is a case of mirroring, is a move toward an external symmetry; while reflexiveness is a strategy to achieve a radical *a*symmetry, from within. [...] The flag is thus both the object of the picture, *and* the subject of a more general object (Painting) to which *American Flag* can reflexively point. Reflexiveness is precisely this fracture into two categorically different entities which can elucidate on another insofar as their seperateness is maintained. Mirror-reflection, on the other hand, implies the vanquishing of seperateness. Its inherent movement is toward fusion (Krauss 1976, 56f.).

Was heißt das für den Comic? Handelt es sich hier um eine Reflexivität gegenseitiger Erhellung (durch kategorisch unterschiedliche Einheiten) oder um Spiegelungen, Reflektionen, die fusionieren? Andreas Platthaus hat die zweite Auffassung mit dem Titel seines Buches *Im Comic vereint* (1998) denkwürdig pointiert. Zahlreiche weitere Beispiele ließen sich finden. Es ist vielleicht übertrieben, zu behaupten, dass solche Theorielinien die Position vertreten, Comics spiegelten sich in der

Wahrnehmung der Leser_innen, wie sich nach traditionelleren marxistischen Kulturtheorien die Produktionsverhältnisse ja auch im Überbau, also den Comics, spiegeln. Denn in marxistischen Ansätzen wird ja vor allem auf die gesellschaftlichen Trennungen hingewiesen, die als gesellschaftliche Produktion begriffen werden. Die Trennung von Bild und Schrift, die Trennungen der Panels, werden in diesen Wahrnehmungstheorien der Comics aufgehoben – die unterschiedlichen Zeichen werden vereint zu einer Einheit, die keine weitere Reflexivität benötigt.

Krauss' Argumentation plädiert hingegen für eine Trennung, durch die erst eine Selbstreflexivität als kritische Distanz ermöglicht wird. Die Trennung will gar nicht überwunden werden, sondern ermöglicht erst einen neuen Blick. Diese Selbstreflexivität, das ist Krauss' Pointe, wird durch ein Wortspiel ermöglicht. *American Flag*, die amerikanische Flagge, ist *zugleich* Bildgegenstand und Bild, Bezeichnung und Titel. Obwohl *das Signifikat* beide Male *dasselbe ist*, die ›amerikanische Flagge‹, obwohl im Bild *Amerikanische Flagge* nichts anderes *als dieses Signifikat* aufgerufen wird, entsteht eine Distanz, weil die amerikanische Flagge als Bild, aufgrund der *gemalten Materialität* eben Subjekt eines allgemeineren Objekts, (das der Malerei) wird, auf das die gemalte Flagge weist. Mit der gemalten Materialität, der Materialität des Bildes, tritt die amerikanische Flagge zu sich in ein reflexives Verhältnis, das – obwohl es ja im Signifikat dasselbe ist – nicht ineinander aufgeht. Die gemalte Materialität ist *etwas anderes* als die Flagge *und dasselbe* wie die Flagge. Darin liegt die nicht aufhebbare Asymmetrie. Sie scheint allerdings weniger von *innen* zu kommen, wie Krauss es für Jasper Johns versteht, als durch die Äußerlichkeit – oder bringt sie gerade auch diese Kategorien durcheinander? Die Materialität erzeugt jedenfalls eine nicht aufhebbare Differenz, die durch die Vorstellung einer Spiegelung überwunden oder verleugnet wird (entsprechend der Vorstellung einer *langue*).

Es kann bei diesem Vergleich nicht darum gehen, die Comics zur Kunst aufzuwerten, wenn ich behaupte, dass eben diese von Krauss für die Malerei der 1960er Jahre beobachtete *Struktur* sich in den Comics findet und diese Struktur einen epistemologischen Einschnitt markiert – dafür sollte zu offensichtlich sein, wie sehr Comics in die populären Darstellungs- und Distributionsformen ihrer Zeit eingebettet sind und vor allem als visuelles Verkaufsargument fungieren. Im Comic wird die von Krauss beobachtete Verdoppelung vor allem durch die *Materialität* von Bild und Schrift in Gang gesetzt – entscheidend ist dabei nicht, ob immer *Bild und Schrift* eine Rolle spielen, sondern dass ihre Materialität eine Rolle spielt, die eben die Position einnimmt, die Krauss der gemalten Flagge bei Johns zuweist. Die Materialität von Bild und Schrift *als differente Zeichen in ihrer Materialität*, die Objekte darstellen, Figuren bezeichnen, Situationen benennen (wie verzerrt auch immer) ist das Objekt der Erzählung oder des Witzes. Und sie sind Subjekte eines allgemeineren Objekts (des Comics), auf das sie reflexiv zeigen.

Die Zeichen zählen doppelt, weil ihre Materialität zu zählen *und* zu erzählen beginnt, beginnt, Streifen zu ziehen, Seiten zu bauen, Panels zu rahmen, zu konstruieren und zu

zählen, *und* Witze zu erzählen, Figuren zu erzählen aber auch *vom Comic* zu erzählen. Der *epistemologische Einschnitt*, der sich von Panel zu Panel zu wiederholen scheint, besteht darin, dass die Materialität des Signifikanten eine Rolle zu spielen beginnt, die bis dahin keine formalisierte Rolle spielte, nämlich *als Materialität*, die singulär, an einem Ort auf dem Papier ist *und* sich wiederholt, die ausgestellt wird, eine Materialität nicht nur, *mit* der etwas erzählt wird (also ein Mittel zum Zweck), sondern eine Materialität, die erzählt (als Mittel ohne Zweck) und sich in dieser Mittelbarkeit auf weitere materielle Spuren oder Zeichen auf der Oberfläche bezieht, die erzählen, die sich gegenseitig mit Differenzen wiederholen, parodieren, widersprechen, oder sogar ausschließen. Und indem sie uns so zum Lachen bringen, wird zugleich mit ihnen erzählt, sind sie Subjekte der Comic-Serie, wird diese Materialität neutralisiert, weisen sie darauf hin, dass sie *als Comic* komisch sind. Sie sind als solche eben keine Spiegel, die sich ineinander und im Bewusstsein der Leser_innen spiegeln und so narzisstische Feedback-Schleifen in Gang setzen oder am Laufen halten. Die materiellen Reste der Comics fusionieren nicht, sie bleiben getrennt. Wie Johns die amerikanische Flagge malerisch wiederholt, wiederholen sie *einander* und *sich selbst*, wobei jede Wiederholung *materiell* denselben Anspruch erhebt, wie Johns Flagge, nämlich ›die Flagge zu sein‹, also ›Krazy Kat‹, ›Snoopy‹, ›The Heap‹, ›Batman‹ oder ›Jacques Tardi‹ zu sein *und* ein Comic zu sein. Und es nimmt nicht wunder, dass gerade deshalb immer wieder in Frage steht, wer ›Krazy Kat‹ ist, wer ›Snoopy‹, ›The Heap‹, ›Batman‹ oder ›Jacques Tardi‹ sind, weil ihre Materialität nicht ineinander oder in einem Signifikat aufgeht – weshalb sie sich als Gespenster der Comics bezeichnen lassen.

Comics markieren einen epistemologischen Einschnitt, weil sie Ende des 19. Jahrhunderts die von Krauss in Johns konzeptueller Malerei der 1960er Jahre wahrgenommene Doppelstruktur formalisieren, die in der Videokunst und ihrer narzisstischen Ästhetik von Feedback-Schleifen in den 1970er Jahren abgelöst wurde. Wie ließe sich diese *Struktur* nun historisieren? Gibt es jenseits der Veränderungen in den Produktionsbedingungen, in der Distribution, in den Medien, durch die und mit denen Comics erscheinen, eine eigene Geschichte der Selbstreflexivität und ihrer Möglichkeiten? Diese Geschichte ist keineswegs eine der Abfolgen, sondern der Oberflächen und Wiederholungen – der Unterbrechungen und Brechungen, in der sich nicht immer ausmachen lässt, wann in dieser Geschichte ein strukturell *anderer* Wiedergänger erscheint.

Archiv der Selbstreflexivität im Comic

Wie lässt sich nun eine Geschichte der Selbstreflexivität der Comics schreiben? Anders als die Fiktion einer *langue* der Comics, die ja gerade überhistorische Elemente zu bestimmen sucht, wäre in einer Geschichte der Selbstreflexivität der Comics die Frage, welche Signaturen spezifische selbstreflexive Momente anzeigen, die epistemologisch ein anderes Wissen der Zeichen markieren, ein anderes Archiv des Wissens der Comics. Diese Aufgabe wird die folgende Skizze kaum erfüllen können, in der vor allem nachgezeichnet werden soll, wie

bestimmte Figuren unterschiedliche Formen der Selbstreflexivität formieren, die oftmals stumm bleiben und mit denen gerade deshalb ins Gespräch zu kommen ist. Es wäre, daran sollte inzwischen kein Zweifel mehr bestehen, eine Gespenstergeschichte.

Krazy Kat als »sprite« – »a pixie« als Geist oder eben Gespenst, wie Herriman ihn oder sie oder es nannte (vgl. Tisserand 2016, 261, 329), – ist deshalb zur Ikone dieser Selbstreflexivität geworden, weil sie oder er oder es als eine Figur eben immer schon mehr als eine ist oder eben nie dieselbe ist. Crazy cat / Krazy Kat / Lire / Délire. Jedes eindeutige Verständnis dieser Figur oder ihre Reduzierung auf einen Aspekt greift zu kurz, weil sie eben dieser (selbstreflexiven) Vervielfältigung nicht gerecht wird – sie kann in der jeweiligen Konstellation zu einer anderen werden – und eben dies reflektiert Krazy Kat als Gespenst (Abb. 13).

Abb. 13: Eine misslungene Geisterstunde.

Diese Schwierigkeit belegen zwei jüngere Interpretationen: Michael Tisserand liest in seiner Biografie Herrimans Krazy Kat vor allem als *alter ego* des Zeichners, dessen Familie, als er zehn war, von New Orleans nach Los Angeles umzog und der sich von einer als *colored* wahrgenommenen Person zu einer als *white* wahrgenommenen verwandelte, eine damals keineswegs unübliche, als *passing* bezeichnete Praxis. Tisserand pickt sich bevorzugt die Seiten der Serie heraus, in denen es um ein solches *passing* geht oder mit der Farbigkeit Krazy Kats gespielt wird. Tisserands Lektüre folgt weniger den geistreichen Delirien Herrimans, sondern begrenzt die Figur vorrangig auf dieses eine Motiv. Und er scheut sich nicht, trotz der implizierten Politizität dieser unsteten Zeichenpraktiken, den Comic unpolitisch zu nennen: »Herriman [...] avoided politics [...] just as he largely did in his comics« (Tisserand 2016, 226).

Der Comic-Zeichner Chris Ware, dessen Arbeiten mit *Quimby the Mouse* deutlich an Herrimans Slapstik anschließen, behauptet in einem Essay, dass Krazy Kat selbstverständlich als *african-american* gezeichnet sei und dies zeitgenössisch auch nicht anders hätte gelesen werden können (vgl. Ware 2017). So viel sich durch beide Interpretationen lernen lässt, schränken beide Lektüren die Spektralität des »sprite« ein, die sich in den dreißig Jahren ihres Wiedergängerlebens zudem verändert hat, ein Aspekt, der von Tisserands materialreicher Studie zwar erwähnt, aber kaum interpretiert wird. Krazy entspricht als Figur den oft als surrealistisch verstandenen, sich ständig verändernden Hintergründen, die in dieser Perspektive die gespenstische Materialität der Figur wiederholen. Doch was bedeu-

LOAC ESSENTIALS
THE GUMPS - GOOD NEWS
SATURDAY, DECEMBER 1, 1928
SEATED IN THE SMOKER OF THE TRANS-CONTINENTAL LIMITED- SITS A SOLITARY FIGURE- THE KEEN PENETRATING GLANCE SHOOTING FROM BENEATH THAT BROAD BRIMMED HAT IS MERCILESS IN ITS SCRUTINY- SAYING NOTHING- BUT SEEING ALL- HE GIVES EVERY INDICATION OF A MAN BENT ON A PURPOSEFUL MISSION-
WHAT CAN HIS MISSION BE
HA! HA! HA!
SHE GOT THE LETTER
IN BED SICK- EH- LITTLE MARY CAN'T SEE ANY ONE TODAY- CRYING HER HEART OUT- THAT LITTLE FINAL PHRASE IN THE LETTER I SENT HER- "GOOD-BY FOR ALL TIMES"- SIGNED- TOM CARR- HASN'T SET WELL ON HER NERVES-
HAW! HAW! HAW! WE SHALL SEE - TOM CARR
POOR MARY GOLD
WHAT A TRAGEDY THAT YOU COULD NOT HAVE RECEIVED THIS TENDER MISSIVE THAT TOM INTENDED- WHAT A PITY YOU ARE KEPT FROM KNOWING WHAT THE REAL LETTER CONTAINS-

Abb. 14: Der Auftritt des narrativen Aufschubs in Sidney Smith' *The Gumps*.

tet diese gespenstische Subjektivität, wenn sie, wie Ware vorschlägt, auf historische Subjektivitäten wie Afro-Amerikaner_innen oder, wie die *Krazy Kat*-Seite vom 5. Mai 1918 behauptet, ausdrücklich auf das ›Proletariat‹ bezogen werden (vgl. Crocker 2008)? Sind dies gespenstische Subjektivitäten, die als materielle Reste nicht nur die Comic-Seiten, sondern auch die Geschichte heimgesucht haben und die Herriman in dem flüchtigen Medium des Strips beschwört, gerade weil sie *nicht* stabil sind, sondern sich immer wieder performativ herstellen mussten – in einer Konstellation, die immer ein Machtverhältnis (Stein – Polizei) einbegreift und nur für kurze Zeit in den Konturen des Schnees verschwinden kann?

Während sich mit den Syndikaten nationale Vertriebsstrukturen durchsetzen, zeichnet Sidney Smith *The Gumps*, den Nachfolger von *Old Doc Yak*. Als die Gumps in Old Doc Yaks Haus einziehen, heißt es »some say, this place is haunted« (Blackbeard/Williams 1977, 70). Tatsächlich tritt in einer der berühmtesten Folgen, die als melodramatische *Saga of Mary Gold* erinnert wird (vgl. Harvey 1994, 66–67), eine Figur auf, deren Heimsuchung als stummes Gespenst durchaus zum Gelingen des Erfolgs der Serie beiträgt: Mit ihr verdoppelt sich die Spannung der Narration, die aber ganz leer bleibt. Es ist aufschlussreich, dass diese Figur am 1. Dezember 1928 unter dem Titel *Good News* zum ersten Mal erscheint, eben in dem Moment, als die Lesenden erfahren, dass der Bösewicht gerade einen Brief ausgetauscht hat, mit dem er der holden Mary Gold ihren Liebsten Tom Carr abspenstig zu

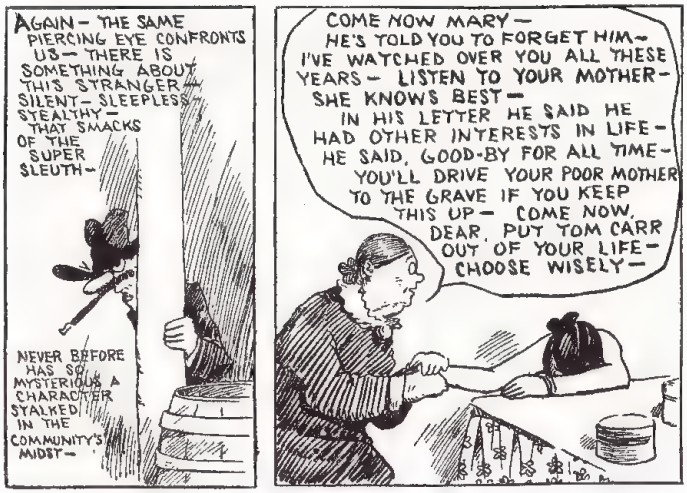

AGAIN- THE SAME PIERCING EYE CONFRONTS US- THERE IS SOMETHING ABOUT THIS STRANGER- SILENT- SLEEPLESS- STEALTHY- THAT SMACKS OF THE SUPER SLEUTH-
NEVER BEFORE HAS SO MYSTERIOUS A CHARACTER STALKED IN THE COMMUNITY'S MIDST-
COME NOW MARY- HE'S TOLD YOU TO FORGET HIM- I'VE WATCHED OVER YOU ALL THESE YEARS- LISTEN TO YOUR MOTHER- SHE KNOWS BEST- IN HIS LETTER HE SAID HE HAD OTHER INTERESTS IN LIFE- HE SAID, GOOD-BY FOR ALL TIME- YOU'LL DRIVE YOUR POOR MOTHER TO THE GRAVE IF YOU KEEP THIS UP- COME NOW, DEAR, PUT TOM CARR OUT OF YOUR LIFE- CHOOSE WISELY-

Abb. 15: Säule und Panelrand: Die Wiederkehr des narrativen Aufschubs.

machen versucht (Abb. 14). Diese seltsame Figur ist durch eine Fuge von dem Rest der Handlung dieses Tages abgesetzt, sie gehört zu dem Strip und ist zugleich von ihm getrennt. Und es wird mitgeteilt, sie sei in einer »purposeful mission« (*The Gumps*, 1.12.1928) – die Figur ist ein Brief an die Leser_innen in Form einer sich materialisierenden Frage.

»Again the same piercing eye confronts us – there is something about this stranger – silent – sleepless – stealthy« (*The Gumps*, 5.12.1928) – oder genauer *visibly stealthy*, sichtbar unsichtbar, denn zwar sehen die anderen Figuren des Strips dieses Gespenst nicht, aber die Leser_innen (Abb. 15). Und so schillert auch die auf die Beschreibung folgende Formulierung: »never before has so mysterious a character stalked in the community's midst« (*The Gumps*, 5.12.1928). Denn in die Mitte der Gemeinschaft tritt er gerade nicht, er bleibt immer am Rand, meist getrennt durch den Rand eines Panels, meistens dem ersten – er tritt allenfalls in die Mitte der unsichtbaren Gemeinschaft der Leser_innen, mit deren Erwartungen gespielt wird. Bis zum 7. Januar 1929 begleitet diese seltsame Figur das Geschehen, doch sie greift nie in die restliche Handlung ein, sondern bleibt ihr fremd. Allerdings widmet Smith dieser Figur gelegentlich einen ganzen Strip, so am 6. Dezember 1928 (Abb. 16).

Dieser – von der Signatur Smiths abgesehen – wortlose Strip, verdeutlicht, dass dieser Fremde eigentlich überall ist. Das heißt, er kann sich hinter jeder Ecke, jedem Panelrand verbergen, er kann die Zeichnungen jederzeit mit seinem durchdringenden Blick heimsuchen – und verschwinden, bevor er angesprochen werden kann. Er beobachtet sich selbst und die Leser_innen, die ihn beobachten. Dieser Unbekannte materialisiert das narrative Prinzip des Comics, dass es einen materiellen, schwer deutbaren, aber mit einem durchdringenden Blick schauenden Rest gibt. Deshalb ist der Strip mit drei Fragezeichen betitelt und zahlreiche der Strips der darauf folgenden Wochen wiederholen das Fragezeichen gelegentlich mit der Frage »Who is this man?«, manchmal aber steht das Fragezeichen einfach über der Figur (*The Gumps*, 15.12.1928).

Die Figur ist der Agent der dramatischen Handlung, sie materialisiert die Frage »Where is Tom Carr?« – und sie stirbt, sobald ihre

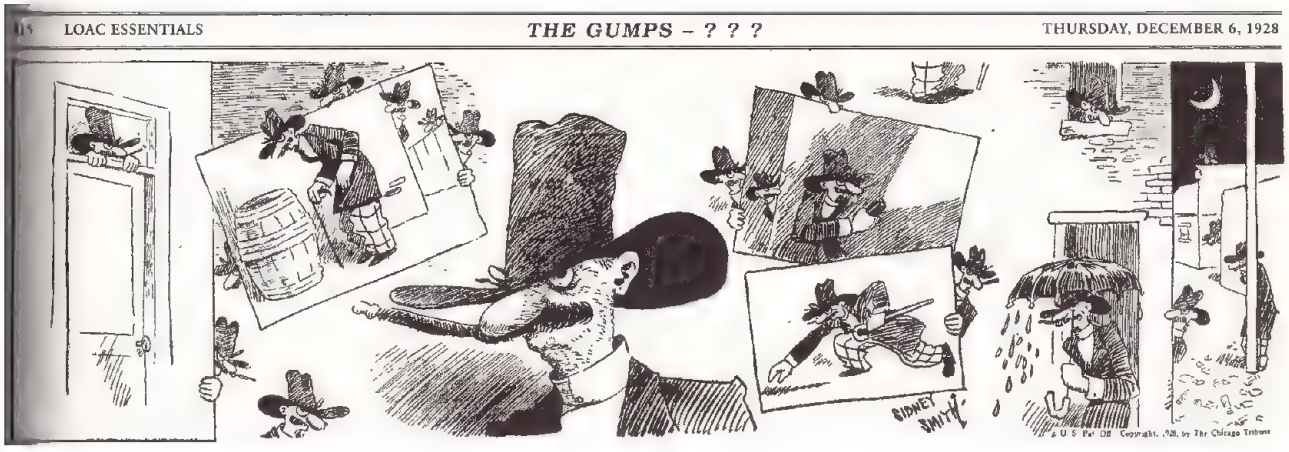


Abb. 16: Die drei Fragezeichen 1928.

Funktion nicht mehr gebraucht wird, weil Tom Carr wiederauftaucht. Mit einem Kaktus »for both tombstone and epitaph« wird daran erinnert, dass er starb wie er lebte: »a mystery« (*The Gumps*, 7.01.1929). Dieses Rätsel materialisiert sich, es ist, als sei die eigentlich in die Fugen verbannte Spannung materiell geworden – und reflektiert darin mit den ›durchdringenden Augen‹ zugleich den Blick der Leser_innen, der zwischen den Zeichen die Handlung konstruiert. Wie bei The Heap handelt es sich um eine stumme Figur, mit der deshalb schwer ins Gespräch zu kommen ist und doch scheint gerade sie die Leser_innen aufgrund ihrer Funktion direkt zu adressieren. Die wiederkehrend thematisierte Undeutbarkeit der Figur – als Materialisierung der narrativen Struktur selbst, ausgesprochen in der wiederkehrenden Frage »Where is Tom Carr?« – gewinnt eine Funktion, die *The Heap* dann noch einmal anders serialisiert.

In den 11 Jahren, die der Haufen erst *Airfighter Comics* und dann *Airboy Comics* begleitete, erst als Nebenfigur in den Abenteuern von Skywolf, dann als Held eigener Geschichten, wird deutlich, dass es eine gewisse Unsicherheit bei den Produzenten über diese unförmige Form gibt, die sich schon daran ablesen lässt, dass sie in den ersten Jahren eher sporadisch in Erscheinung tritt: Dezember 1942, Juni 1943, Herbst 1945, Mai 1946. Erst danach wird der Haufen eine in jedem monatlichen Heft auftretende Figur. Eingeführt als ein Horror-Element – The Heap hat in den ersten Geschichten noch Fangzähne und ernährt sich von Blut – wird er ab Oktober 1946 zum stummen Begleiter des Jungen Rickie Wood, weil dieser ein Nazi-Flugzeugmodell besitzt. Doch die Fremdheit bleibt erhalten: Rickie schimpft den Haufen schon mal als Alptraum und versucht, ihn mit einem Flugzeug umzubringen, nachdem der Haufen recht willkürlich jemanden ermordet hat (vgl. *Airboy Comics*, Nr. 38, April 1947; Thomas 2012, 125). Die Verbindung zwischen Kind und Monstrum funktioniert nicht lange. Im Oktober desselben Jahres wird The Heap mit der griechischen Götterwelt in Verbindung gebracht – Rickie Wood verschwindet – und schließlich wird der Haufen zu einem Globetrotter, der jederzeit überall erscheinen kann: ein Rätsel, das, wie in vielen Folgen betont wird, nicht sterben kann. Nachdem einige Geschichten um die Herkunft des Haufens, den Baron von Emmelmann, den Absturz seines Flugzeugs in die polnischen Sümpfe während des Ersten Weltkriegs und sein seltsames Überleben kreisten, wird The Heap ab Januar 1951 zu einer Art Prinzip rätselhaften Geschehens in ganz unterschiedlichen, meist fantastischen Geschichten, die ihren Einfluss durch die Serien der *Entertaining Comics* nicht verheimlichen. Doch geht es hier weniger um Horror-Effekte oder überraschende Wendungen als um eine spezifische Fremdheit, The Heap wird in diesen Geschichten zum Prinzip der Gerechtigkeit, deren Herkunft ebenso unerklärlich bleibt wie die Handlungen oder auch die Anwesenheit des Haufens.

Der Unterschied hinsichtlich der Selbstreflexivität zwischen der Materialisierung des Narrativs in *The Gumps* und *The Heap* besteht darin, dass diese Materialisierung die Handlung nicht nur begleitet, sondern selbst zur Serienfigur wird. Während bei Smith die Figur bei aller Getrenntheit von der Handlung eine wei-

MEANWHILE, NEWS OF THE REBUILDING OF ELDA QUICKLY SPREAD OVER EUROPE, AND SOON THE REFUGEES OF VON ELDE'S COUNTRY BEGAN TO POUR IN!
JUST THINK, ERIK! A HOME--- A VILLAGE OF OUR OWN AGAIN!
PERHAPS...PERHAPS! I CAN'T BELIEVE IT YET!
COME, FATHER, COME! WE'RE ALMOST THERE!
YES, CARL!
WOULD YOU MIND WATCHING MY FATHER A MOMENT? I MUST FIND US SOMETHING TO EAT!
OF COURSE, CHILD! IS HE ILL?
HE WAS IN THE CONCENTRATION CAMP, YOU SEE, AND HE FORGOT EVERY-THING....EVEN OUR NAME. BUT HE CALLS ME CARL. HE'S VERY GOOD, REALLY, NO TROUBLE AT ALL! WELL, I BETTER GO LOOK FOR BERRIES!

Abb. 17: Die Flüchtlinge und ein Überlebender des KZ kehren zurück.

tere für Smith typische Comicfigur ist, trennt The Heap etwas von den restlichen Figuren, im Panel bleibt er allen anderen Elementen fremd. Deshalb wird er als »formlose Form« (Thomas 2012, 31), »klobiger Koloss« (Thomas 2013, 3, 158), »seltsamer Streich« (Thomas 2013, 2, 104) der Natur oder »Verhöhnung der Natur« (Thomas 2013, 2, 96) bezeichnet: »the monstrosity that could only be nature's answer to man's act of waging war and destruction« (Thomas 2012, 88). Auch wenn diese Aussage auf den Ersten Weltkrieg bezogen wird, ist von großer Bedeutung, dass die formlose Masse erst zeitgenössisch, eben ab 1942, erscheint, ganz als wäre sie eine Interpretation des Nationalsozialismus. Dieser Eindruck wird verstärkt, weil die Formlosigkeit des Haufens als Gegenentwurf des faschistischen Körperpanzers eingeführt wird, der durch das halbe Metallgesicht des ersten Widersachers, Baron von Tundra, visualisiert wird (vgl. dazu ausführlich Frahm 2018). Vor allem wird aber das Formlose selbst, also die Materialität, die sich der Form entzieht, zur Hauptfigur, die immer wieder mit anderen, ähnlich formlosen Figuren wie dem Lava-Mann kämpfen muss. Stets wird betont, dass der Haufen nicht nur sehr stark ist, sondern nicht sterben kann. Manche Geschichten enden mit seinem vermeintlichen Tod, nur um ihn in der nächsten Geschichte unversehrt weiter agieren zu sehen – was nicht zuletzt auch als ein Bild für die Überlebenden der Konzentrationslager und als Trauerarbeit an denen, die nicht weiterlebten, verstanden werden kann.

In einer Geschichte vom Januar 1949 wird dieser Bezug explizit thematisiert. Die Bewohner_innen des Orts Elda, der in der Nähe der Sümpfe von Wasau liegt, wo Baron Ulrich von Emmelmann mit seinem Flugzeug abstürzte, hatte Hans von Eldas Vater mutwillig vernichtet. Der im Sterben liegende Hans berichtet

seinem Neffen Klaus und dem Anwalt der Familie, wie von Emmelmann, Kurt Zenner und er selbst zu Zeugen dieser Vernichtung wurden. Das Vermächtnis des sterbenden Hans ist der Wunsch, dieses Dorf unter der Aufsicht von Zenner oder von Emmelmann wiederaufzubauen und diese Schuld zurückzuzahlen.

»The news of the rebuilding of Elda quickly spread over Europe and soon the refugees [...] began to pour in« (Abb. 17). Es ist erst unklar, was dies für Flüchtlinge sind, schließlich ist das Dorf ja in den Fluten untergegangen. Doch im Weiteren findet sich der entscheidende Hinweis, als was dieses Fluten zu begreifen ist und um welche Flüchtlinge es sich hier handelt. Denn in einer der Gruppen findet sich Klaus Zenner, doch sein Sohn Carl erklärt: »He was in the concentration camp, you see, and he forgot everything .... even our name« (Thomas 2013, 2, 72). Wenn aber Kurt Zenner nicht in einer bestimmten Frist auftaucht, darauf baut Klaus von Elda, kann er die zurückkehrenden Flüchtlinge erneut vertreiben und ihr Land beanspruchen. Doch wie es die Dramaturgie will, findet Kurt Zenner durch einen bestimmten Ruf, »Wheeeyoueee«, mit dem er sich in seiner Kindheit mit Hans und Ulrich verständigt hat und mit dem sein Sohn sich nun The Heap ankündigt, unverhofft sein Gedächtnis wieder (Abb. 18).

»Have you seen a ghost?«, fragt eine Mitwandernde, und tatsächlich war die materielle Wiederholung des »Wheeeyoueee«, das die Amnesie beendet, das materielle Gespenst der Materialität des Signifikanten. Als Klaus durch den Anwalt erfährt, dass Zenner wiedergefunden ist, ermordet er den Anwalt und will erneut das Gebiet fluten, auf dem sich die Flüchtlinge befinden. »With the lawyer dead, ... only Zenner knows .... of this Gate!« (Thomas 2013, 2, 75), diesem Tor, mit dem das Tal überschwemmt werden kann. Doch der für tot gehaltene Ulrich von Emmelmann aka The Heap weiß aus seiner Kindheit ebenfalls von dem Tor, schließlich war auch er Zeuge der Untat: »In a clouded mind, the memory stirs faintly« (Thomas 2013, 2, 75). The Heap erscheint aus dem Grünen und seine Monstrosität erschreckt Klaus so – »You are not real!« (Thomas 2013, 2, 75) –, dass dieser in den Fluss fällt und von den von ihm verursachten Fluten verschlungen wird (Abb. 19).

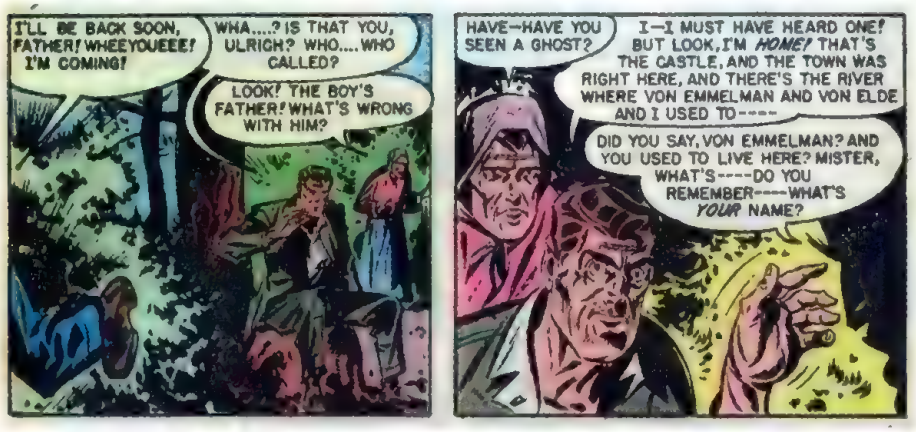

I'LL BE BACK SOON, FATHER! WHEEYOUEEE! I'M COMING!
WHA....? IS THAT YOU, ULRICH? WHO.... WHO CALLED?
LOOK! THE BOY'S FATHER! WHAT'S WRONG WITH HIM?
HAVE—HAVE YOU SEEN A GHOST?
I—I MUST HAVE HEARD ONE! BUT LOOK, I'M *HOME!* THAT'S THE CASTLE, AND THE TOWN WAS RIGHT HERE, AND THERE'S THE RIVER WHERE VON EMMELMAN AND VON ELDE AND I USED TO----
DID YOU SAY, VON EMMELMAN? AND YOU USED TO LIVE HERE? MISTER, WHAT'S----DO YOU REMEMBER----WHAT'S *YOUR* NAME?

Abb. 18: Das Ende der Amnesie.

The Heap vermag mit der Hilfe seiner Freunde in der Pflanzenwelt das Tor wieder und für immer zu schließen. Als Carl schließlich mit dem Ruf »Wheeeyoueee« den Heap in der Ferne grüßt, wundert

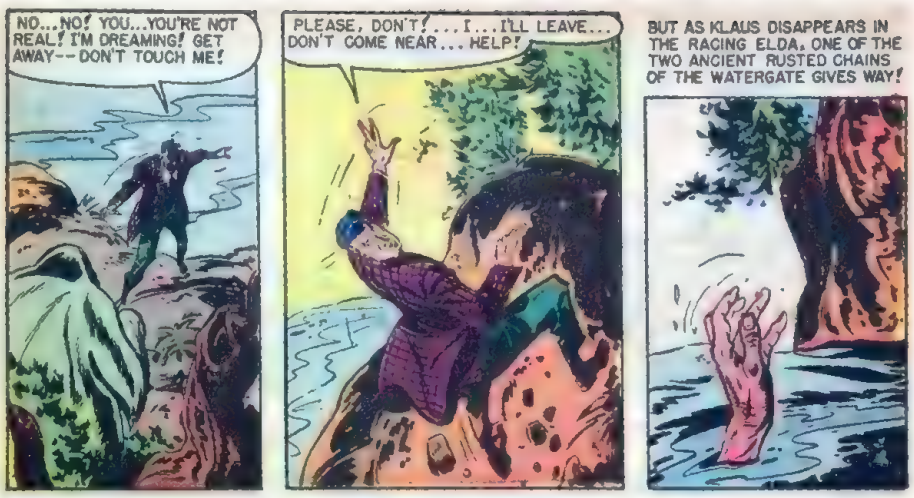

NO...NO! YOU...YOU'RE NOT REAL! I'M DREAMING! GET AWAY--DON'T TOUCH ME!
PLEASE, DON'T!...I...I'LL LEAVE... DON'T COME NEAR...HELP!
BUT AS KLAUS DISAPPEARS IN THE RACING ELDA, ONE OF THE TWO ANCIENT RUSTED CHAINS OF THE WATERGATE GIVES WAY!

Abb. 19: Das Ende von Karl von Elda, potentieller Massenmörder.

sich Kurt, wer dieses Wesen sein könnte, denn von Emmelmann ist ja schon 30 Jahre tot ... (vgl. Thomas 2013, 2, 77).

Hier wird The Heap ausdrücklich mit einem Überlebenden der Konzentrationslager in Verbindung gebracht, seine schwache Erinnerung findet eine Resonanz in der Amnesie Zenners. Während dieser aber die Wanderschaft beenden kann – »no more wandering!« (Thomas 2013, 2, 74), bleibt, wie die folgende, in Ägypten spielende Geschichte deutlich macht, dem Haufen nichts übrig, als weiter herumzugeistern. Die Interpretation seiner stummen Formlosigkeit darf sicherlich nicht auf diese eine, wenn auch sehr bedeutende historische Signatur reduziert werden. Doch ist es auffällig, dass meines Wissens solche Monstrositäten, solche formlosen Formen im Comic vor 1942 nicht erscheinen – 1946 bezieht Joe Kubert die Figur des Golem auf den Holocaust (Kubert 1946), später beerben The Thing, The Hulk und viele andere diese Unformen (vgl. Frahm 2018).

The Heap ausschließlich als Selbstreflexivität der Form der Figur im Comic zu verstehen, würde ihre Undeutbarkeit, ihre Stummheit auch den Lesenden gegenüber ebenso reduzieren, wie eine Interpretation als Reflexion der Vernichtung der Jüd_innen und der Erfahrung des Überlebens. Ihre Vervielfachung, die nie eindeutige Funktion ihrer Unlesbarkeit, erhält das Unheimliche der Figur. Diese leere, ausfransende Fläche, die durch nichts vernichtet werden kann, ist das Gespenst einer Gerechtigkeit, das nie selbst erscheinen kann und nur Kinder als seine Begleiter_innen weiß.

The Heap ist der Superheld, der seine Doppelidentität immer verborgen halten muss, weil sie ihm selbst nicht mehr erinnerlich ist. Die Doppelidentität von Figuren wie Batman lässt sich auch als Narrativierung der Selbstreflexivität lesen, wie sie *Krazy Kat* entwickelt hat. Ian Gordon hat an der Figur Superman gezeigt, wie sehr die Verlagsstrategie daran beteiligt war, die Figur so langlebig zu machen, dass sie noch heute erscheint: Sie hat den *comic book*-Helden durch ganz unterschiedliche, keineswegs deckungsgleiche oder widerspruchsfreie Iterationen in weiteren Medien wie dem Radio, dem Comic-Strip, dem Zeichentrickfilm, Film und Fernsehen und Merchandising populär gemacht (vgl. Gordon 2017, 93–115). Doch auch weniger ikonische Figuren wie The Spectre gewinnen durch ihr spukhaftes Wiedererscheinen und die vielen verschiedenen

Produzent_innen eine eigene Geschichte, die nichts mit biografischen Chronologien oder irgendeinem Charakter gemein hat, sondern mit ihrer materiellen Erscheinungsform als Gespenster, in der sie über Jahrzehnte wiederkehren. Ihre Geschichten sind niemals nur Geschichten, sondern ebenso Kommentare zu anderen Iterationen der Figur, die sich auch in anderen Figuren vervielfältigen kann. So verwandelt sich The Heap auch in Man-Thing

Situationistische Internationale
THERE ARE ONLY A FEW OF US HERE TODAY, BECAUSE MOST MEMBERS ARE AWAY VISITING DIFFERENT PLANETS ON VARIOUS SPACE MISSIONS!.. PLEASE BE SEATED, SATURN GIRL!
SUN BOY
DIE VI. KONFERENZ DER S.I. IN ANTWERPEN
ziehen, mit einer von seinen – ihm besser bekannten – Berufsgenossen kontrollierten Agentur

Abb. 20: Die Situationistische Internationale als Legion of Superheroes.

oder Swamp Thing oder It! Die Vorstellung eines Mythos, mit dem sich diese Figuren und ihre Wiederkehr erklären ließen, verleugnet nicht nur deren materielle Entstehungs- und Produktionsbedingungen, sondern neutralisiert auch deren Gespenstigkeit, mit der sie die Populärkultur heimsuchen und über Jahrzehnte die Fantasien ihrer Leser_innen besetzen. Wie die Entstehung dieser anderen Selbstreflexivität populärer Ikonen zu datieren ist, lässt sich nicht ohne weiteres bestimmen. Aber einiges spricht dafür, dass sich diese Selbstreflexivität Anfang der 1970er Jahre entwickelt, also der Zeit, in der Comickünstler_innen wie der Autor Dennis O'Neil und der Zeichner Neil Adams zu einem früheren Batman zurückzukehren scheinen – oder diesen in Geschichten wie *Night of the Reaper* beschwören, er so zugleich derselbe und ein anderer ist. Und kaum zufällig werden Man-Thing und Swamp Thing Anfang der 1970er serialisiert. The Heap schafft es 1971 nur zu einem einzigen, nicht sonderlich bemerkenswerten Heft, doch es ist erstaunlich genug, dass überhaupt ein Versuch gemacht wurde, die Unförmigkeit zum Titelhelden einer eigenen Serie zu machen. Und diese Geschichte ist keineswegs abgeschlossen, wie eine erneute Wiederaufnahme 2011 zeigt (vgl. Kivela/Knauf, 2011).

Diesen Erscheinungen geht die Aneignung der Comics durch die Situationistische Internationale (SI) von Ende der 1950er bis Anfang der 1970er Jahre voraus. Innerhalb des Spektakels kann die Spektakularität der Comics entwendet und für andere Zwecke, wie zur Illustration mit neuen Texten in der *Revue International Situationniste* eingesetzt werden. Zum Teil werden die Sprechblasen geändert, manchmal wird einfach eine Bildunterschrift unter ein entwendetes Panel gesetzt – wie das in der Abbildung entwendete Panel aus *Legion of Superheroes* aus *Adventure Comics* Nr. 300 (September 1962), das die achte Num-

mer der *internationale situationniste* im Januar 1963 illustrierte (Abb. 20).

Comics werden von der SI als Teil des »zerstreuten Spektakels« verstanden, und doch sind sie zugleich die »einzige wirklich populäre Literatur unseres Jahrhunderts« (Viénet 1977, 281). Als solche vermögen sie ein »Unbehagen« zu verursachen, das durch die Entwendung ihrer Bilder und deren Dekontextualisierung ermöglicht wird. Dies wäre eine Selbstreflexivität ihrer Klassenposition im Kampf gegen die Rekuperation der Comics durch »Schwachköpfe, die über Comix dissertieren« (Vienet 1977, 281). Hier kündigt sich eine ganz andere Selbstreflexivität an, die Comics selbst als Material verstehen, das angeeignet und anders verwendet werden kann – eine Praxis, wie sie im Comic immer schon üblich war, es sei nur an die achtseitigen *Tijuana Bibles* bzw. *Fuck Books* der 1930er Jahre erinnert (vgl. Adelman 1997). Allerdings folgte die Aneignung dort dem pornografischen Interesse und dessen Kapitalisierung und wird von der SI nun politisiert. Diese bewussten, selbstreflexiven Aneignungen nahmen auch die *Air Pirates* in den 1970ern vor, radikalisierten sie aber, indem sie eine andere Ökonomie der Linie, der Wiederholbarkeit der Zeichnung, ja des Rechts an der Figur vorschlugen und damit eine Selbstreflexivität der rechtlichen Form der Comics ermöglichten. Diese Versuche sind Praktiken der Selbstreflexivität, die sich nicht allein im Material zeigen, sondern in der Verwendung der Comics.

Schließlich hat Art Spiegelman mit *MAUS. A Survivor's Tale* einen neuen materiellen Reflexionsraum eröffnet, indem dessen Erfolg nach vielen Jahren das Buch als Medium für die Comics erschlossen hat. *MAUS* wird nicht nur von dem Gespenst der Mutter Spiegelmans heimgesucht (vgl. Frahm 2006, 113–117) und es ist nicht die einzige Graphic Novel, in der gespenstische Figuren die Lektüre verunsichern. Hier schließt Tardis Comic über seinen Vater Rene ein, aus dem er sich selbst als Figur nicht ausschließt. Die Reihe von solchen nie wie Superhelden wiederkehrenden Gespenstern ließe sich verlängern: Alison Bechdels *Fun Home*, in dem sie ebenfalls ihren Vater wieder auferstehen lässt (2006), Sascha Hommers *Vier Augen* mit seinem schwarzen Afghanen (2009), aber auch Lorenzo Mattotis *Feuer* (1986), dessen Protagonist Gespenster sieht, oder Joseph Lamberts *Anne Sullivan and the Trials of Helen Keller* (2012). Auch die Arbeiten von Charles Burns, Anke Feuchtenberger oder Debbie Drechsler legen Zeugnis über verschiedene Gespenster ab, deren jeweilige Politik genauer zu untersuchen wäre.

Dieser kurze Überblick über die Geschichte der Selbstreflexivität droht die traditionellen Einteilungen der Geschichte der Comics zu wiederholen, die sich an den Formaten

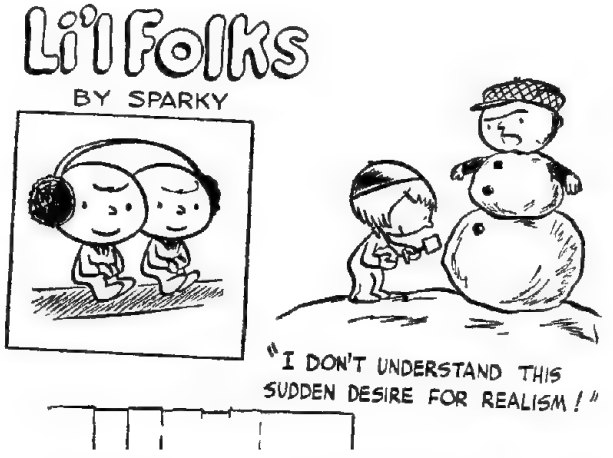


Abb. 21: Der Realismus des Realismus bei Charles M. Schulz.

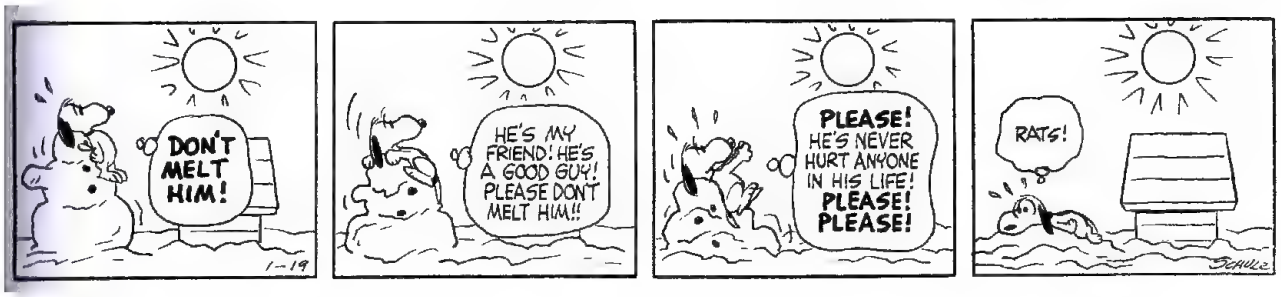


Abb. 22: Das Ende eines Freundes unter der tauben Sonne.

Comic-Strip, Comic-Heft und Graphic Novel orientiert. Doch ohne dies an dieser Stelle im Detail prüfen zu können, ließe sich systematisch behaupten, dass diese Übereinstimmung nicht sonderlich verwunderlich wäre, weil die Geschichte der Selbstreflexivität im Comic oder der Comics immer auch eine Geschichte ihrer Materialität und ihrer materiellen Verwendungen sein müsste. Aber hier wäre genauer hinzuschauen, mit offenen oder halb geschlossenen Augen, delirierend lesend. Gegen jede allgemeine Geschichte dieser Gespenster spricht systematisch, dass jedes Erscheinen in seiner Singularität zwar immer aufgrund einer Wiederholung möglich wird, doch dieser Singularität begegnet werden muss – als Versuch eines Gesprächs mit jedem einzelnen Gespenst – ein unabgeschlossenes Gespräch, von dem keine Wendung zwischen Hypnose und Reflexion, Projektion und Zerstreuung, Delirium und Lektüre unpolitisch ist.

Delirium des Weißen

Lesen/Delirieren. Schneeblindheit. Über 50 Jahre zeichnet Schulz die Comicfigur als Schneemann nach. Schon bevor er seine schließlich international erfolgreichen *Peanuts* beginnt, erscheint ein an den späteren Charlie Brown gemahnender Kopf auf einem Schneemann – in *Li'l Folks*, 18. Dezember 1949 (Abb. 21).

Der Realismus dieser Zeichnung besteht darin, das Gezeichnete als Gezeichnetes – den Kopf des zukünftigen Charlie Browns – in seiner unrealistischen Rundheit, in seiner unrealistischen Weißheit auszustellen. Die Comicfigur ist ein Schneemann, eine eingefrorene Figur, Kopf und Körper sind in diesem Bild weniger unterschiedlich als die Sprechblase den Lesenden glauben machen will: das ist ihr Realismus. Die Figuren der *Peanuts* sind in mehrfachem Sinne Schneemänner: ihre Köpfe sind ähnlich rund, sie sind – von den Sonntagsseiten abgesehen – innerhalb ihrer Kontur weiß und können sich immer wieder, am eindrücklichsten in Snoopys Tänzen, auflösen. Sie sind im Panel trotz aller Bewegungsstriche stillgestellt – unbeweglich wie Schneemänner. Und, wie die Strips mit Linus erinnern, sie können sich beliebig vervielfältigen. Dieser Wiedergänger sucht die Serie über 50 Jahre immer wieder heim.

In dem Strip vom 19. Januar 1962 wird der Produktionsprozess der Comicfigur in ihrer Flüchtigkeit thematisiert, wenn die Sonne

den Schneemann in vier Panels – gegen das inständige Bitten von Snoopy – zergehen lässt (Abb. 22). Und es zeigt sich die Formwerdung der Comicfigur an der Grenze zur Formlosigkeit: Während sich die Konturen des Schneemanns auflösen, scheinen die von Snoopy erhalten zu bleiben, aber gerade das letzte Panel des Strips deutet die Nähe zwischen beiden an – was überhaupt erst den Einsatz des Hundes gegenüber der Sonne erklärt. Solche Gespenster sind weniger unheimlich als komisch.

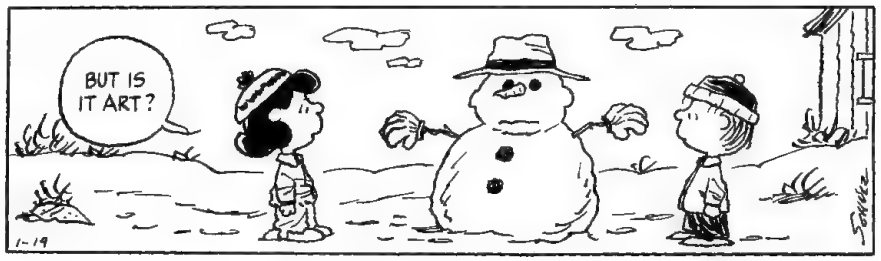


Abb. 23: Kunstkritik 1991.

Auf den Tag 39 Jahre später, in dem Streifen vom 19. Januar 1991, macht sich Schulz mit seinen Figuren darüber lustig, ob die immer von der Sonne der Metaphysik bedrohten Figuren Kunst seien. Die Sonne von 1962 ist in diesem Strip durch die Sprechblase ersetzt (Abb. 23). »But is it Art?« Aus der Perspektive der Selbstreflexivität, der Geschichte der Gespenster bleibt dies die falsche Frage. Dass die Comics von Schulz noch 17 Jahre nach seinem Tod weiter in Tageszeitungen abgedruckt werden, als würden sie gerade erst produziert, zeigt, wie Comics weiterhin ein selbstverständlicher, unverzichtbarer und integraler Bestandteil des zerstreuten Spektakels geblieben sind. Die Schneemänner und Figuren dieser populären Literatur, ihre materiellen Reste, erinnern in ihrer opaken Reflexion, in den gespenstischen Wiederholungen auf den weißen Oberflächen, daran, dass die mit ihnen

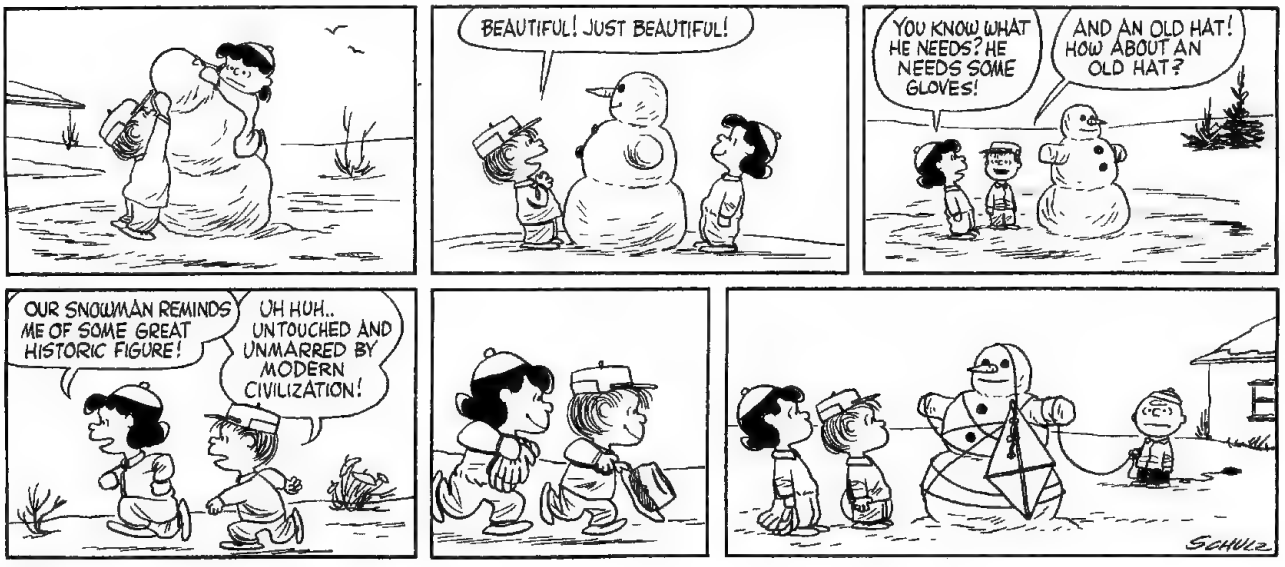

BEAUTIFUL! JUST BEAUTIFUL!
YOU KNOW WHAT HE NEEDS? HE NEEDS SOME GLOVES!
AND AN OLD HAT! HOW ABOUT AN OLD HAT?
OUR SNOWMAN REMINDS ME OF SOME GREAT HISTORIC FIGURE!
UH HUH.. UNTOUCHED AND UNMARRED BY MODERN CIVILIZATION!
SCHULZ

Abb. 24: Porträt der modernen Zivilisation als Drachen.

eng verknüpfte Gesellschaftsform darauf angewiesen ist, sich in Figuren zu verstehen, die nicht in Spiegelungen aufgehen, sondern aufgrund ihrer Materialität ein seltsames Eigenleben zu führen scheinen.

Die Schönheit dieser Figuren – »Beautiful, just beautiful« (*Peanuts*, 15.12.1959) – ist schlicht, sie wird durch die Verdoppelung hervorgerufen, zugleich scheint jedes Panel, jeder Perspektivwechsel ihre Vergänglichkeit anzuzeigen (Abb. 24). Das jeweilige Erscheinen wird in seiner Flüchtigkeit gespenstisch. Die Gespenster verdoppeln sich, Linus erkennt sich in dem von ihm geschaffenen und nicht von ihm geschaffenen Bild wieder: der Schirm seiner Mütze ragt hervor wie die Mohrrübe des Schneemanns. Das ist keine Spiegelung, keine Fata Morgana, sondern eine Wiederholung. Sind es historische Figuren, wie Lucy meint, oder erscheinen sie »untouched and unmarred by modern civilisation«, wie Linus hofft? Schulz' Antwort auf den Disput der Geschwister ist eindeutig uneindeutig: Es sind streng historische Figuren, die zugleich als Zeichnung auf dem weißen Papier unberührt und unbeschädigt erscheinen. Gerade so verwickeln sie die lachenden Lesenden in komische Komplikationen. Die Schneemänner und Comicfiguren erinnern in ihrer opaken Reflexion als materielle Reste in gespenstischen Wiederholungen auf den weißen oder gelblichen Oberflächen daran, dass die eng mit ihnen verknüpfte Gesellschafsform darauf angewiesen ist, sich in Figuren zu verstehen, die nicht in Spiegelungen aufgehen. Können sie die Lesenden blenden oder gar hypnotisieren? Kaum. Sie scheinen vielmehr ein seltsames Eigenleben zu führen, das sich nur bedingt formalisieren oder wissenschaftlich analysieren lässt, zumindest nicht, ohne sich doch ein wenig zu verheddern. Lire/Délire.

Bibliografie

Adams, Neal (P), Dan O'Neil (W): Night of the Reaper. (Batman 237). In: Batman in the Seventies. New York: DC Comics, 2000 [1971], S. 39–63.

Adelman, Bob (Hg.): Tijuana Bibles. Art and Wit in America's Forbiden Funnies, 1930s-1950s. New York: Simon & Schuster, 1997.

Althusser, Louis: Elemente der Selbstkritik. Westberlin: Verlag für das Studium der Arbeiterbewegung, 1975.

Blackbeard, Bill u. Martin Williams (Hg.): The Smithsonian Collection of Newspaper Comics. Washington, New York: Smithsonian Institution Press, 1977.

Cohn, Neil: The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. London, New York: Bloomsbury Academic, 2013.

Crocker, Elisabeth: ›Some say it with a Brick‹: George Herriman's Krazy Kat. <http://www2.iath.virginia.edu/crocker/>. 28.02.2008. Letzter Zugriff am 12.12.2017.

Debord, Guy: Die Gesellschaft des Spektakels. Berlin: edition TIAMAT, 1996.

Derrida, Jacques: Signatur, Ereignis, Kontext. In: Ders.: Randgänge der Philosophie. Wien: Passagen, 1988, S. 291–314.

Derrida, Jacques: Marx' Gespenster. Frankfurt a. M.: Fischer, 1995.

Derrida, Jacques: Glas. Totenglocke. Paderborn: Wilhelm Fink, 2006.

Frahm, Ole: Genealogie des Holocaust. Art Spiegelmans *MAUS – A Survivor's Tale*. Paderborn: Wilhelm Fink, 2006.

Frahm, Ole: Die Sprache des Comics. Hamburg: Philo Fine Arts, 2010.

Frahm, Ole: Die Geste des Comics. In: Comics und Politik. Hg. v. Stephan Packard. Berlin: Ch. A. Bachmann, 2014, S. 53–72.

Frahm, Ole: Für die Fußnote. In: Comics an der Grenze. Sub/Versionen von Form und Inhalt. Hg. v. Matthias Harbeck, Linda-Rabea Heyden u. Marie Schröer. Berlin: Ch. A. Bachmann, 2017, S. 323–340.

Frahm, Ole: Mickey und der Golem. Reflexionen des Holocaust im Comic. In: Darstellung, Vermittlung, Aneignung – Zur gegenwärtigen Reflexion des Holocaust. Hg. v. Bettina Bannasch u. Hans Joachim Hahn. [Erscheint 2018].

Gordon, Ian: Superman. The Persistence of an American Icon. New Brunswick: Rutgers University Press, 2017.

Harvey, Robert C.: The Art of the Funnies. An Aesthetic History. Jackson: University Press of Mississippi, 1994.

Hein, Michael: Der Affe im Spiegel – Der Comic – Funktionsanalyse und Forschungskritik. Unveröffentlichte Magisterarbeit. Hamburg, 1991.

Kivela, Sami (P), Charles Knauf (W): The Heap 1. Chicago: Moonstone Books, 2011.

Krafft, Ulrich: Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics. Stuttgart: Klett-Cotta, 1978.

Krauss, Rosalind: Video. The Aesthetics of Narcissism. In: October 1 (1976), S. 50–64.

Kubert, Joe (P), Bob Bernstein, Bob (W): The Golem (The Challenger 3). New York: Interfaith Committee of Protestant Digest, 1946, S. 3–50.

Packard, Stephan (Hg.): Comics und Politik. Berlin: Ch. A. Bachmann, 2014.

Packard, Stephan: Sagen und Sehen jenseits von Schrift und Bild. Aufteilungen des Sinnlichen im Comic. In: Comics an der Grenze. Sub/Versionen von Form und Inhalt. Hg. v. Matthias Harbeck, Linda-Rabea Heyden u. Marie Schröer. Berlin: Ch. A. Bachmann, 2017, S. 131–143.

Platthaus, Andreas: Im Comic vereint. Berlin: Alexander Fest, 1998.

Rey, Alain: Les Spectres des la bande. Paris: Les Éditions de Minuit, 1978.

Rey, Alain: Essays on Terminology. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing, 1995.

Sienkiewic, Bill: Stray Toasters. New York: Image Comics, 1991.

Situationistische Internationale 1958–1969. Gesammelte Ausgaben des Organs der Situationistischen Internationale. Bd. 2. Hamburg: Nautilus 1977.

Smith, Sidney: The Gumps. The Saga of Mary Gold. San Diego: IDW Publishing, [1928–29] 2013.

Tardi, Jacques: Ich, René Tardi, Kriegsgefangener im Stalag IIB. Zürich: Edition Moderne, 2013.

Thomas, Roy (Hg.): The Heap. Vol. 1. Hornsea: PS Artbooks, 2012.

Thomas, Roy (Hg.): The Heap. Vol. 2. Hornsea: PS Artbooks, 2013.

Thomas, Roy (Hg.): The Heap. Vol. 3. Hornsea: PS Artbooks, 2013.

Tisserand, Michel: Krazy. George Herriman. A Life in Black and White. New York: Harper Collins, 2016.

Viénet, René: Die Situationisten und die neuen Aktionsformen gegen Politik und Kunst. In: Situationistische Internationale 1958–1969. Gesammelte Ausgaben des Organs der Situationistischen Internationale. Bd. 2. Hamburg: Nautilus 1977, S. 279–284.

Ware, Chris: To Walk in Beauty. In: The New York Review of Books. <http://www.nybooks.com/daily/2017/01/29/to-walk-in-beauty-george-herriman-krazy-kat/>. 29.01.2017. Letzter Zugriff am 11.09.2017.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Herriman: Krazy Kat, 29.02.1920.

Abb. 2: Schulz: Peanuts, 19.12.1971.

Abb. 3: The Heap. In: Thomas 2013, 3, S. 27.

Abb. 4: The Heap. In: Thomas 2013, 3, S. 76.

Abb. 5: The Heap. In: Thomas 2013, 3, S. 82.

Abb. 6: The Heap. In: Thomas 2013, 3, S. 78.

Abb. 7: The Heap. In: Thomas 2013, 3, S. 79.

Abb. 8: Adams/O'Neil: Night of the Reaper, S. 50.

Abb. 9: Abel, Jack (A), Tom Sutton (A): The Heap 1. New York: Skywald Comics, 1971, Cover.

Abb. 10: Adams/O'Neil: Night of the Reaper, S. 59.

Abb. 11: Adams/O'Neil: Night of the Reaper, S. 63.

Abb. 12: Tardi: Ich, René Tardi, Kriegsgefangener im Stalag IIB, S. 188.

Abb. 13: Herriman: Krazy Kat, 27.03.1927.

Abb. 14: Smith: The Gumps, 01.12.1928.

Abb. 15: Smith: The Gumps, 5.12.1928.

Abb. 16: Smith: The Gumps, 6.12.1928.

Abb. 17: The Heap. In: Thomas 2013, 2, S. 72.

Abb. 18: The Heap. In: Thomas 2013, 2, S. 74.

Abb. 19: The Heap. In: Thomas 2013, 2, S. 76.

Abb. 20: Situationistische Internationale 1958–1969, S. 67.

Abb. 21: Schulz: L'il Folks, 18.12.1949.

Abb. 22: Schulz: Peanuts, 19.01.1962.

Abb. 23: Schulz: Peanuts, 19.01.1991.

Abb. 24: Schulz: Peanuts, 15.02.1959.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

›37-mal die Welt gerettet‹

Eine kleine Typologie der Selbstreferenz und Reflexivität sowie ihrer Verwechslung im Comic, auch anhand Chris Ware und Tom King

Stephan Packard (Köln)

In mindestens zwei verschiedenen Weisen geben Comics Anlass zum Nachdenken über eine Selbstbezüglichkeit: als Selbstbezug oder als Selbstbespiegelung. Beide mögen Comics in besonderer Weise auszeichnen: Comics überhaupt vor anderen Kunstformen, oder einige Comics vor anderen. Obwohl sich Selbstbezug und Selbstbespiegelung systematisch klar unterscheiden lassen, werden sie in der Praxis dieser Selbstauszeichnung oft und produktiv verwechselt, und gerade das macht sie interessant: Denn diese Verwechslungen werden in bestimmten Kunstgriffen, aber auch in Kritik und Theoriebildung gezielt angestiftet. Die folgenden Überlegungen versuchen die verschiedenen Fragen und Antworten über den Bezug von Comics auf sich selbst daher einerseits begrifflich im Anschluss an Kunst-, Zeichen- und Erzähltheorie zu differenzieren, und andererseits der konkreten Fülle ihrer ästhetischen Verwirklichung und Kombination an zwei ausgewählten Beispielen nachzugehen: An Chris Wares Selbstkommentar zur selbstreflexiven Struktur seiner ästhetisch avancierten Comics ebenso wie an Tom Kings faszinierenden und voraussetzungsreichen Superheldencomics im amerikanischen Mainstream, die mit *Vision* (Marvel, 2015–2016) und *Batman* (DC, seit 2016) formal wie inhaltlich den Bezug des Comics, des Genres und der Figuren auf sich selbst zum zentralen künstlerischen Verfahren erheben.

Fragen nach Selbstbezüglichkeit

Bereits das Cover zu dieser Ausgabe von CLOSURE verweist nicht zufällig auf Ware; die Einleitung diskutiert das Bild ausführlich und verbindet es sinnfällig mit dem Thema. Wares Schöpfungen sind häufig auf den ersten Blick in einer besonderen Reflexion auf die eigene Gattung begriffen, die sich zudem in einer besonderen, selbstbezüglichen Struktur auf der Seite ausdrückt. So ist in der Einleitung zu der Sammelausgabe von *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth* (2001) innerhalb einer Prosaseite eine kurze Panelfolge aus nur

zwei Elementen abgedruckt (Abb. 1), in der eine Maus mit einem Hammer auf den Kopf einer Katze schlägt. Dieselben Panels sind auch in der elaborierteren Fassung auf dem Umschlag dieser Ausgabe enthalten, wo sie diagrammatisch erläutert werden; in der Einleitung zu *Jimmy Corrigan* geschieht dies sprachlich. Der umgebende Text bespricht die beiden Panels und gibt vor, es handele sich dabei um einen Test der Medienkompetenz für Comics: Wer hier keine unverbundenen, ungeordneten und rein räumlich arrangierten Bilder sehe, sondern erkenne, dass die beiden Bilder zusammenhingen, dass das rechte auf das linke folge, dass die beiden gezeichneten Mäuse jeweils dieselbe Maus, die Katzen dieselbe Katze und die Hämmer denselben Hammer meinten, und dass zwischen beiden Bildern Zeit vergehe und also eine Bewegung dargestellt sei – wer das alles also sehe, könne Comics lesen. Leser_innen, die das vermögen, müssten daher auch nicht fürchten, verständnislos vor den angeblich oft zu Unrecht als besonders schwierig beschriebenen Comics Wares zu stehen. Spätestens hier erweist sich die ganze Argumentation freilich als ironisch, da schon der erste Blick auf eine beliebige Seite im Hauptcomic des Bands mit einer Vielzahl retardierender, komplizierender und assoziierender Verfahren konfrontiert, die über die so demonstrierte Serialität als bloße geordnete Reihung von vermeintlich gleichrangigen Elementen weit hinausgehen.

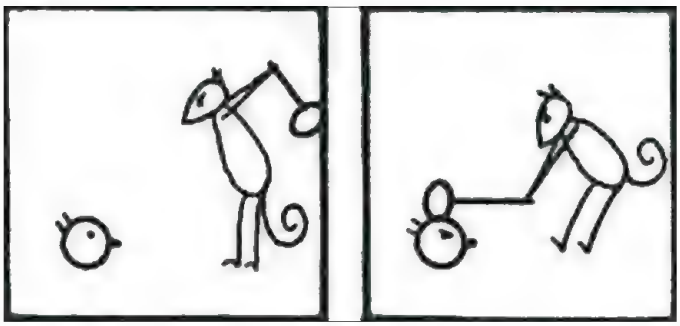


Abb. 1: Ware, Umschlag.

Man kann nun im Modus dieser Ironie dennoch Selbstbezüglichkeiten zählen: Erstens bestehen eben tatsächlich jene Bezüge zwischen den beiden Panels, die die bloßgestellte Schulmeistergeste der Einleitung recht hilflos ausweist. Zweitens stellen sie in dieser Isolation inmitten der sonstigen Prosa und in dem konzentrierten Fokus auf die ostentativ enge Phasenfolge ihren gegenseitigen Bezug performativ aus: Immerhin sind die beiden Bilder nahezu miteinander identisch. Drittens kommt eben die Stimme des Schulmeisters noch hinzu: Der Text, der die Bilder beschreibt, nimmt – am deutlichsten in den indexikalischen Ausdrücken ›this picture‹, ›here‹ usw. – auf diese Bezug. Ein Teil der Seite schildert also einen weiteren. Dieser dritte Aspekt schreitet über den Bezug eines Panels auf ein anderes fort auf einen Bezug von einer Modalität auf eine andere, von geschriebenem Text auf die in dessen Layout eingesetzten Bilder. Der *Selbst*bezug besteht dann darin, dass Bilder und Prosa als derselbe gemeinsame Text, hier die Einleitung, verstanden werden. Insofern vorgeblich die Lektüre des folgenden langen Comictexts vorbereitet wird, wird viertens ein Bezug von der Einleitung auf das*selbe* Buch hergestellt. Fünftens schließlich illustrieren die Panels eben dennoch nicht nur vorgeblich und ironisch ein Prinzip der ganzen Kunstform, sondern nehmen mit der Brutalität der Maus gegen die Katze tatsächlich Bezug auf einen

Topos, der spätestens seit George Herrimans *Krazy Kat* für den Comic typisch ist. Damit stellt der historische und inhaltliche Bezug die vorgeblich rein systematische Argumentation abermals in Frage: Das semiotische Verständnis der Panelfolge wird sehr wohl ›vorgeführt‹, freilich weniger wie ein Fallbeispiel, sondern eher wie ein Zirkusäffchen. Aber auch der Verweis auf Geschichte und Inhalt der Kunstform verweist eben auf die*selbe* Kunstform. Sechstens schließlich ließe sich noch von Selbstbezüglichkeit in einem eingrenzenden Sinne sprechen: Denn die ersten fünf Bezüge zwischen den Panels und anderen Aspekten derselben Bilder, desselben Bands und desselben Genres treten an die Stelle eines sonst denkbaren Bezugs auf Figuren wie eine Maus oder eine Katze, von denen hier ernsthaft erzählt, oder weitere Themen, die damit vermittelt werden könnten. Dieser semantische Bezug unterbleibt oder steht jedenfalls zurück zugunsten eines Geflechts aus Referenzen, das über den Comic gerade nicht hinausreicht. In diesem letzten Sinne wäre Selbstbezüglichkeit auch ein Fehlen von Fremdreferenz.

So sehr sich die sechs verschiedenen Bezugnahmen des Comics auf den Comic hier begrifflich unterscheiden lassen, so schwer wiegt andererseits deren Gleichzeitigkeit. Die Beschreibung der Panels durch die Schrift tritt in eine Reihe mit der Wiederaufnahme des ersten Panels im zweiten und schließlich mit der von Wares Werk auf die ganze Kunstform des Comics ausgedehnten Logik eines Selbstbewusstseins der Gattung, das ebenso als Anspruch auf ihre Eigenständigkeit wie als Kenntnis ihrer Geschichte auftritt. Die Identifizierung dieser Selbstbezüge miteinander ergibt letztlich eine ironische Selbstidentifikation des Comics als Kunst des Selbstbezugs auf allen Ebenen.

Man würde aber der Ironie Wares kaum gerecht, wenn man bei diesem Urteil stehenbliebe. Sie redet nämlich nicht etwa nur vorgeblich vom reinen Verständnis der Panelfolge, während sie stattdessen Selbstbezüglichkeit ausstellt; sondern sie ironisiert darüber hinaus die Geste des Ausstellens, wodurch die vorgeführte Selbstbezüglichkeit zugleich als inszenierte deutlich wird. Und dies in zweifacher Hinsicht: so unzweifelhaft jeder der sechs Bezüge vom Comic auf den Comic tatsächlich vorliegt, so wenig ist damit deren Identität untereinander oder deren Verbindlichkeit für die künstlerische Identität des Comics erwiesen. Beides, die wie selbstverständliche Identifizierung verschiedener Selbstbezüge miteinander und deren Ausweis als Prinzip der Kunst, ist nun tatsächlich typisch: Aber nicht in besonderem Maße für Comics, sondern für den Umgang mit Selbstbezüglichkeit in einer Reihe von künstlerischen Diskursen und Begriffen seit der Aufklärung.

Produktive Verwechslung: Ästhetisches Urteil und poetische Funktion

Denn das Wohlgefallen an der Selbstbezüglichkeit des Comics hat eine Reihe verschiedener Gründe. Keineswegs liegt es allein im Genuss der ironischen Pointierung. Vielmehr gibt es diskursive Traditionen und vielleicht auch kognitive Dispositionen, die die Selbstbezüglichkeit an sich oder als Voraussetzung

der Selbstreflexivität als künstlerischen Wert vorstellen. Zwei dieser Wertzuschreibungen verdienen hier besonderes Interesse: Die idealistisch geprägte emphatische Ästhetik des absolut gesetzten Kunstwerks und die Insistenz der strukturalistischen Poetologie auf dem ästhetischen Effekt der selbstreferierenden Wiederholung. Denn während die erste exemplarisch die Selbstreferenz als kommunikativ isolierende Qualität von Kunst überhaupt verdeutlicht, beschreibt die andere die Vorstellung von einer je medienspezifisch gegebenen Möglichkeit zu autoreferenziellen Steigerungen der Verfahren der jeweiligen Darstellungsform. Beides gilt es im Weiteren zu erläutern. Im ersten dieser beiden Sinne wäre also zu fragen, welche besondere Selbstreflexivität einen Comic vor anderen nach diesem Kunstwertbegriff als besonders kunstreich auszeichnet, im anderen Sinne, welche grundsätzlichen Selbstbezüge alle Comics ohnehin miteinander teilen, die daher Grundlage für besondere poetische Effekte wären.

So ist im Sinne der Schönheitsbegriffe etwa des deutschen Idealismus bereits in der von Immanuel Kant geforderten Qualität der »Zweckmäßigkeit ohne Zweck« (KdU §15) ein Bezug angelegt, der zu erfüllen ist, gerade ohne auf einen Gegenstand jenseits der heautonomen Bestimmung des Kunstwerks gerichtet zu sein: Der eine Teil müsse zum anderen genau passen, diese Passung sei aber auf keinen äußeren und objektiven Zweck gerichtet, sondern in sich selbst erfüllt. Diese Selbstreferenz führt insofern zur Reflexion, als gerade damit im Übergang vom Geschmacks- zum ästhetischen Urteil der weitere Übergang vom Verstandes- zum Vernunfturteil und damit zur Reflexion vorbereitet ist: Auf die aus der Unabhängigkeit von äußeren Zwecken gegebenen Absolutheit folgt dort die subjektive Vorstellung der Allgemeinheit im ästhetischen Urteil, das Ansinnen an andere also, sie sollten dem eigenen ästhetischen Urteil zustimmen. Diese Reflexion zwischen Moral und Ästhetik ist freilich gerade keine Selbstreflexion, sondern der zugeschriebene Kunstwert spiegelt hier ein anderes, letztlich moralisches Urteilsvermögen, indem er dessen reflexives Moment für sich verändert aufnimmt. In dieser einen oberflächlichen Hinsicht stimmt damit auch die hegelsche Ästhetik überein: Georg Wilhelm Friedrich Hegel nobilitiert die Rede vom Schönen für die Philosophie, indem er zwar einerseits konzediert, dass das Schöne dem Schein angehörig und daher vermeintlich eine Sache der Täuschung sei (vgl. Hegel, 17); gerade dies gehöre aber erstens zu den Voraussetzungen der *›freien* Kunst‹, die die Philosophie interessiere, insofern sie keinem äußeren Zweck untergeordnet sei, und zweitens gerade darin von solchem reflexiven Wert, dass wenigstens diese Kunst neben Religion und Philosophie als nur eine weitere »Art und Weise« trete, »das *Göttliche*, die tiefsten Interessen des Menschen, die umfassendsten Wahrheiten des Geistes zum Bewußtsein zu bringen und auszusprechen« (Hegel, 20f.). Diese Reflexion ist also wieder alles andere als selbstreflexiv: Indem das Besondere ihrer Verwirklichung gerade in der Kunst aber die Beschränkung auf das Sinnliche sei, tritt die Selbstreferenzialität abermals auf den Plan.

Jacques Rancière hat deutlich gemacht, wie unmittelbar diese inhaltlichen Bestimmungen eines vermeintlich neuen modernen ästhe-

tischen Bewusstseins an sozial bestimmte Diskurse gebunden sind:

> Die Dinge der Kunst sind hier nämlich nicht länger, wie zuvor, über die Regeln einer Praktik bestimmt. Sie bestimmen sich über ihre Zugehörigkeit zu einer spezifischen sinnlichen Erfahrung, einer Erfahrung des Sinnlichen, die von den gewöhnlichen Formen sinnlicher Erfahrung abgezogen sind (Rancière, 27).

Gerade in der Begrifflosigkeit des so beurteilten Ästhetischen liegt die Verknüpfung seiner selbstbezüglichen Heautonomie mit kommunikativen Konstellationen, die das Genie, mit dem die Vorstellungen aus dem 18. Jahrhundert rechnen, nicht in explizierbare Regeln seiner Tätigkeit aufzulösen erlauben. Die Autonomie der Kunst fasst so eine politische Forderung nach Freiheit für Kunstschaffende und die Entwicklung eines weiter reichenden politischen Freiheitbegriffs zusammen. Es entspringt hier ein Diskurs, der Selbstbezüglichkeit als Voraussetzung einer Reflexion erkennt, die inhaltlich nicht mehr einzuholen ist: Die Kunst ist dann gerade dort Kunst, wo sie durch die autoreferenzielle Struktur des Kunstwerks einen Anspruch auf Reflexion erhebt, durch die das Kunstwerk etwas anderes wird als es selbst.

Das strukturalistische Verständnis des Poetischen ist in diesem Bereich von ebenso großem Interesse, gerade weil es diese Konstellation invertiert – es führt darüber hinaus direkt in gängige Bestimmungen des Comics als Sequenz von Bildern. In Roman Jakobsons Erweiterung der Linguistik auf die Poesie und schließlich die transmediale Kunstwissenschaft überhaupt erweist sich als Funktionsweise der Grammatik die Spiegelung des Prinzips der Äquivalenz von der Achse der Selektion auf jene der Kombination (vgl. Jakobson, 25). Das heißt: Die Ähnlichkeit mehrerer Elemente innerhalb einer medialen Präsentation begründe das grammatische Verhältnis, so Jakobson, etwa in der Kongruenz einzelner Bestandteile eines Satzes oder Satzglieds. Wo dieses Prinzip nun über die Forderungen der jeweiligen Grammatik hinaus gesteigert werde, schlage es in seiner Dominanz von Grammatik in Poetik um: So trete etwa die Übereinstimmung im Klang als Reim an die Übereinstimmung im Numerus als syntaktische Norm. Die Selbstbezüglichkeit, jene berühmte ›autoreferenzielle Funktion‹, die nach Jakobson die Poetik ausmacht, meint hier also die Weise, in der das Ziel eines von einem Teil der medialen Nachricht ausgehenden Bezugs in einem anderen Teil der*selben* Nachricht liegt: Ein Wort reimt etwa auf ein anderes, und dieser Reim bindet es an jenes andere Wort im selben Text. Insofern darin überhaupt eine Reflexivität (von der Jakobson gerade nicht spricht!) angelegt ist, kann sie nur im Gewahrwerden der grammatischen Regeln in ihrer Übersteigerung liegen und muss daher ihren Gegenstand gerade in den Prinzipien der jeweiligen medialen Form haben. Wo Sprache reimt, wird man dann von Comics erwarten, dass ihre poetischen Momente generelle Prinzipien der Wiederholung, die für den Comic verbindlich sind, ausstellen – so in der Emphase auf die Wiederholung des ersten Panels im zweiten, wenn Wares Maus zuschlägt. Die Kunst ist dann gerade dort poetisch, wo ihre autoreferenzielle Struktur die Aufmerksamkeit auf das lenkt, woraus es als Gegenstand selbst besteht: So verweist Jakobson auf Stéphane Mallarmés

Diktum, ein Gedicht sei nicht aus Ideen, sondern aus Wörtern gemacht.

Die beiden Perspektiven greifen die Liste von Selbstbezüglichkeiten an verschiedenen Enden an: Beginnt der Kunstdiskurs der Moderne mit der Suspension der gegenständlichen Referenz, die das Kunstwerk als fremden Gegenstand der restlichen Sinnlichkeit entreißt, geht der formalistische Poetizitätsbegriff des Strukturalismus von der unmittelbarsten sinnlichen Ähnlichkeit zwischen den Gliedern einer medial präsentierten Serie aus. In ihrer dennoch übereinkommenden Zuschreibung von künstlerischem Wert verschränken diese Perspektiven daher auch Selbstreferenz und Reflexivität in je unterschiedlicher Weise miteinander. Ihre Verwechslung aber ist im Moment der ästhetischen Erfahrung in beiden gleichermaßen angelegt; und man mag sogar vermuten, dass sich dort, wo Selbstreflexivität besonders schnell als interessant und wertvoll gehandelt wird, auch noch eine Konfusion der idealistischen mit der formalistischen Perspektive hinzugesellt, die einen effektiven Konsens aus diametralen Konzepten begründet. Man muss tatsächlich keinem dieser Ansätze überhaupt oder gar in ihrem universellen Anspruch folgen, um zu sehen, wie ihre Präsenz in den Diskursen der Kunst eine Hochschätzung der Selbstbezüglichkeit fundiert. Sie wird bei Ware zwar jederzeit ironisiert. Dennoch scheint sie mir zugleich in der ästhetischen Wertschätzung, die die diffizilen heautonomen Strukturen seiner Comics provozieren, oft mitgemeint. Denn wie diese Comics von sich selbst sprechen, macht nicht nur lachen, sondern gefällt auch.

Typen der Selbstreferenz: Grammatik und Poesie

Lachen und Wohlgefallen haben gemeinsam, dass die jederzeit ironisierbare formale Selbstbezüglichkeit der Panelsequenz im Comic jenem Bruch mit einer Transzendenz der Zeichen zugrundeliegt, den Ole Frahm als ›parodistische Ästhetik‹ zum Signum der Kunstform erhoben hat und die

> die rassistischen, sexistischen und klassenbedingten Stereotypien reproduziert und zugleich aufgrund ihrer immanent erkenntniskritischen Anlage reflektiert – durch den operationalisierten Modus der Wiederholung in der Konstellation von Bild und Schrift einerseits, die Serialisierung von Bildern, Figuren und Geschichten andererseits (Frahm, 11f.).

Die Gleichsetzung von formaler Wiederholung und kritischer Reproduktion, die sogleich in der zweiten Identifikation von politischer und erkenntniskritischer Absicht aufgeht, beschreibt diesen Zug in Comics präzise und folgt damit den Interessen der beschriebenen Traditionen. An ihr setzen zahlreiche produktive Interpretationen avancierter Comics an. Es widerspricht dieser Antwort nicht, hinter dieser subtilen Ironie nun in einer semiotischen Untersuchung wieder auf die differenzierten Typen der Wiederholung zurückzugehen, sondern widmet sich vielmehr anderen Fragen: Nach den formalen Möglichkeitsbedingungen einer Comiclektüre, nach der genauen Beschreibung verschiedener künstlerischer Verfahren, die daran beteiligt sind, und nach dem Zusammenhang, der Differenz und den je besonderen spezifischen Konfusionen zwischen Selbstreferenz und Selbstreflexivität.

Abb. 2: King/Janín, o. S.

Lassen sich also Selbstbezug und Selbstbespiegelung mit Gewinn unterscheiden, und welche anderen Differenzen werden dadurch sichtbar? Setzen wir zunächst bei der Panelsequenz an: So erfolgreich Wares Ostentation sie ironisiert, so grundlegend scheint sie doch für die Struktur von Comics zu sein – gerade deshalb handelt es sich um eine Selbstparodie. Dass die Bildfolge die ästhetische Komplexität von Wares Comics nicht ausschöpft, sollte unsere Aufmerksamkeit nicht von ihr ablenken, sondern vielmehr auf den Augenblick fokussieren, in dem diese Komplexität sich vom ubiquitären Strukturprinzip im Hintergrund in einen besonderen Effekt an dieser hervorgehobenen Stelle verwandelt, von der sequenziellen Selbstbezüglichkeit aller Comics zur Auszeichnung dieser einen Sequenz vor anderen. Was geschieht da?

In Kings Umgang mit Batman, dessen eponyme Serie er 2016 übernommen hat, ereignet sich dieser Übergang immer wieder aufs Neue. Die Originalität und die Faszination dieser Comics leben von der Eleganz, mit der King die bekannten Erzählmotive, -themen und -weisen in *Batman* nicht etwa durch andere ersetzt, sondern auf sich selbst zurückwendet und damit im engsten Sinne lyrische Effekte erzielt. Das beginnt mit der präzisen Führung von Panelfolgen, die er anweist: So etwa in der Umsetzung durch Mitch Gerards und Stephanie Hans in #14 (2017), als die Sequenz zwischen Batman und Catwoman die Wiederho-

lungsprinzipien der Panelsequenz nicht etwa durchbricht, sondern ergänzt (Abb. 2): Die Bewegungen der beiden Körper werden nicht nur von Panel zu Panel, sondern auch von Augenblick zu Augenblick und von Körper zu Körper immer wieder aufgenommen und imitiert, die minimale Tondifferenz zwischen zwei dunklen Blautönen wiederholt sich als Licht und Schatten auf Leder, als Gesicht und Kostüm an Catwoman, als Catwoman und Batman, und als Schattierungen des Nachthimmels. Ähnliches geschieht, als wenige Seiten später, auf einer Doppelseite (Abb. 3), die inhaltliche Wiederholung des Batsignals durch neun Variationen erst recht als fast identische Wiederholung erscheint und in rot-blauer Parallelmontage auf die ebenfalls abermals wiederholten Hiebe auf immer neuen Gesichtern aus der altbekannten Schurkengalerie folgt. Man könnte hier durchaus von einem Kreuzreim sprechen.

Genau das meint Jakobsons ›poetische Funktion‹ als Verwirklichung des Prinzips der Similarität in der Kombination mehrerer Elemente in einer medialen Botschaft. Jakobson hält diese Poetik als autoreferenzielle Funktion für eine Fortsetzung der grammatischen Funktion: das heißt, die bloße Regel der sequenziellen Ähn-

Abb. 3: King/Janín, o. S.

lichkeit zwischen Bildern in der Panelfolge, die ihre sinnvolle Lektüre in diesem Modus ermöglicht, wird hier übererfüllt:

> The set (*Einstellung*) toward the MESSAGE as such, focus on the message for its own sake, is the POETIC function of language. This function cannot be productively studied out of touch with the general problems of language, and, on the other hand, the scrutiny of language requires a thorough consideration of its poetic function (Jakobson, 25; Herv. im Orig.).

Es hieße allerdings, diese Erklärung des unzweifelhaften ästhetischen Effekts dieser Sequenzen als Emphase der Sequenzialität selbst zu übertreiben, wenn daraus das Phantom einer nicht poetischen, einer bloß grammatischen Panelsequenz im Comic entstünde. Denn so selbstverständlich eine minimale Wiederholungsstruktur Bedingung für die Lesbarkeit von Comics zu sein scheint, so gibt es für dieses Minimum doch keine klare Regel, keine eigentliche Grammatikalität von Comicbildern. Genau diesen Sachverhalt beschreibt Thierry Groensteens Konzept der ›ikonischen Solidarität‹, der gegenseitigen Beziehung durch Ähnlichkeit, die die Panels auf der Comicseite verbindet. In Anlehnung an die semiologische Tradition, in der Christian Metz dasselbe schon einmal für den Film gezeigt und argumentiert hat, es gebe dort keine unkünstlerische Sprache, sondern eine Bildersprache erst durch die kunstfertige Kombination ähnlicher Bilder, führt Groensteen aus:

> En réalité, la recherche d'une essence de la bande dessinée n'est pas tout à fait du même ordre que celle d'une définition de la littérarité. I s'agit, dans le second cas, de séparer le discours littéraire de tous les autres types de discours, à commencer par le langage quotidien. […] La bande dessinée repose, quant à elle, sur un dispositif qui ne connaît pas d'usage familier (Groensteen 1999, 21–23).[1]

In expliziter Bezugnahme auf Jakobson stellt Groensteen fest, dass Comics zwar gemäß der strukturalistischen Erklärung von der Überbestimmung des einzelnen Elements durch Ähnlichkeit zu anderen Elementen poetisch werden, anders als Sprache aber nie bloß regulär grammatisch sind. Sie sind gleichsam eine Ausnahme ohne Regel: Wo die Regeln in der sprachlichen Lyrik übererfüllt werden, werden sie in Comics immer schon zugleich gesetzt und überstiegen. Man mag das heautonom nennen. Es entspringt hier jedoch der semiologisch präzise beobachteten Oberfläche der Zeichenfolge, keiner Reflexion einer transzendenten Alterität: Es ist allemal Autorefenzialität, keine Selbst*reflexivität*, da keine Rede von den Ähnlichkeiten von Panel zu Panel, sondern vielmehr eine Rede durch diese Ähnlichkeiten stattfindet. Die lyrischen Begegnungen zwischen Batman und Catwoman sind nichts anderes als andere Comics, sondern nur noch mehr so wie diese, als diese es schon sind.

In diesem Sinne erlaubt die äußere Unterscheidung dieser Panellyrik von reflexiven Strukturen eben doch auch eine interne Differenzierung zwischen den Ähnlichkeitsprinzipien der Panelsequenz in allen Comics und jenen Stellen, die Ähnlichkeit auf Ähnlichkeit häufen: Anders als in einer sprachlichen Grammatik sind die Kategorien, in denen diese Ähnlichkeiten spielen, nicht vorgegeben, sondern in jeder Panellektüre neu zu entdecken; und deshalb ergibt sich

auch keine scharfe, sondern nur eine graduelle Grenze zwischen den beiden Typen der grammatischen und der poetischen Selbstreferenzialität. Letztere begründet zugleich die produktive Marginalität, in der Comics als parodistische Kunstform am Rand eines Bilderbetriebs stehen und einzelne Bilder immer wieder aufnehmen und bis zur Kenntlichkeit verzeichnen. In ihr wird die Selbstreferenz performativ gewendet, ausgestellt, und eine genuine parodistische Ästhetik entsteht als Überschlag der für Comics universellen ikonischen Solidarität.

Denn ist nicht auch eine Seite wie die aus dem Einstieg in *Batman* #10 (2017), gezeichnet von Mikel Janin (Abb. 4), von dem gleichen Prinzip getrieben? Die dreimal fast im gleichen Winkel wiederholte Einstellung auf Batman im Cockpit wird durch die dreimal wiederholte Ausweitung des Blickwinkels schließlich in einen anderen Bildtyp im vierten Panel überführt, in dem sich jedoch nicht nur das Himmelblau des dritten Panels wiederholt, sondern auch dem ersten Kampfflieger zwei weitere, miteinander identische, folgen. Die Reihe dieser Bilder wird von zwei sprachlichen Reihen begleitet: Dem Funkkontakt zwischen Batman und Bane in Sprechblasen, und einer kontemplativen, nur rhetorisch an eine angesprochene Person adressierten Selbstverständigung in Textkästen, die sich von hier aus durchs ganze Heft ziehen wird.

Auf dieser Seite beginnt jedoch auch noch eine vierte Reihe, die sich erst im weiteren

UNIDENTIFIED AIRCRAFT 1048.
BANE.
I'VE COME FOR PSYCHO-PIRATE.
YOU HAVE ILLEGALLY ENTERED THE AIRSPACE OF THE SOVEREIGN STATE OF SANTA PRISCA.
I NEED HIM TO SAVE SOMEONE WHO NEEDS TO BE SAVED.
IF YOU DO NOT IMMEDIATELY LAND AND SURRENDER TO S.P.A.F. OFFICERS.
TURN HIM OVER, I GO AWAY.
REFUSE TO TURN HIM OVER...
...YOU WILL BE SHOT OUT OF THE SKY.
...AND I WILL BREAK YOUR DAMN BACK.
I know you're coming for me.
I know you'll catch me.

Abb. 4: King/Janín, o. S.

Abb. 5: Moench/Aparo, o. S.

Verlauf des Comics als solche erweisen wird. Ihre Signatur ist die Wortfolge: »break your damn back«, und mit ihr beginnt der Comic jenseits der Erfüllung seiner Sequenzialität eine Reflexion auf seine Serialität.

Typen der Selbstreflexivität: Vordergrund und Wiederholung

Denn die Handlung, die in diesem Heft beginnt, führt Batman mit Bane zusammen, einer 1993 von Chuck Dixon und Graham Nolan eingeführten Figur. In der groß angelegten *Knightfall*-Erzählung kam ihm die Funktion zu, Bruce Wayne im Zweikampf das Rückgrat zu brechen und ihn so bis zu seiner viel späteren Heilung unfähig zu machen, den Batman zu geben. Auf diese Funktion festgelegt, mag die Figur nicht viel mehr zu bieten haben. King entscheidet sich dagegen, sie zu erweitern oder mit einer ganz anderen Geschichte neu zu beleben. Stattdessen macht er den ikonischen Moment, in dem Bane Batman den Rücken bricht (vgl. Abb. 5, Moench/Aparo), zum wiederkehrenden Motiv, das sich in Sprache und Bild immer und immer wieder wiederholt. Immer wieder also versprechen Batman, bisweilen auch andere Figuren, Batman werde diesmal Bane den Rücken brechen: Insgesamt fünfmal in der identischen Wortfolge in diesem Heft. Noch subtiler gehen die Bilder damit um, die an drei verschiedenen Stellen Körperposen, die auch als gebrochener Rücken gelesen werden könnten, mit einem lauten Soundword – »Kkkrnchh«, »Kkkraaakkk« und »Kkkkrakkk« verbinden, sodass Leser_innen sich immer wieder fragen müssen, ob Batmans Rücken etwa abermals gebrochen wurde. Es wird jedoch nie wahr; die Wiederholung geschieht allein auf der Oberfläche der sprachlichen und bildlichen Zeichen. Immerhin ist daran nicht nur die Erzählerinstanz beteiligt, die uns mit geschickt gewählten Bildern täuscht, sondern auch Batman, dessen wiederholte Referenz auf seine frühere Verwundung als Drohung an Bane oder als Selbstironie ebenso gut wie als Trauma gelesen werden kann.

Spätestens die Figur Batman, aber doch wohl auch schon die Erzählerinstanz reden hier nicht

mehr allein durch Ähnlichkeiten, sondern über Ähnlichkeiten. Wer nämlich in den Panels mit dem gebogenen Rücken meint, einen Rückgratbruch zu sehen, versteht das Bild gerade nicht richtig. Es ist kein ähnliches Bild, sondern ein Bild dieser Ähnlichkeit; es nimmt auf das Vorbild von 1993 nicht nur Bezug, sondern spiegelt es in der Wiederholung. Da es damit zugleich die Prinzipien der populären Serie reflektiert, verschiebt sich wiederum das Selbst in der Selbstreflexion: Nicht auf diese Sequenz oder denselben Comic, sondern auf dieselbe Serie und Gattung spielen diese Momente an. Sie übertreiben auch kein Prinzip, das der Serie immanent wäre, wie es etwa ein ähnlicher Auftritt eines bekannten Widersachers mit ähnlichen Mitteln wie zuvor täte. Die Wiederholung enthält hier eine entscheidende Differenz, die in der inhaltlichen Thematisierung besteht.

Dieses Verfahren wird in Kings früherer Serie *Vision* noch deutlicher (Marvel, 2015–2016; mit Gabriel Hernandez Walta und Jordie Bellaire). Den Androiden Vision, längst als Held unter den Avengers eingeführt, beleuchtet King hier als Familienvater, der sich im Kampf mit seiner Einsamkeit in einem Reihenhäuschen eine ebenso künstliche Androidenfamilie baut und bei dem Versuch, seine und ihre fehlende Menschlichkeit durch Liebe zu überbrücken, sehr menschlich und tragisch scheitert: Familie und Haus gehen in Flammen auf, nachdem die Bewohner_innen mehrere Morde begangen haben, um ihr nicht vorhandenes Familienglück zu schützen. King

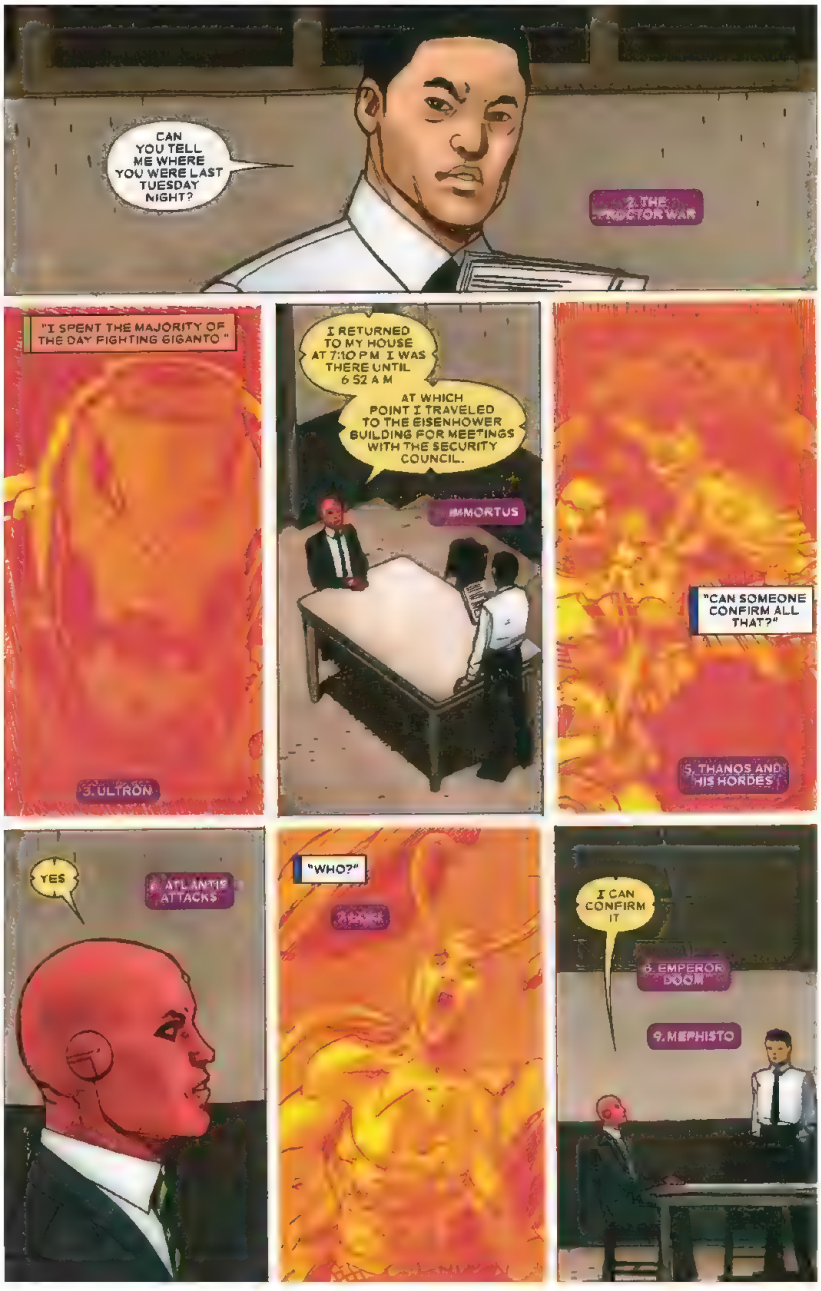

CAN YOU TELL ME WHERE YOU WERE LAST TUESDAY NIGHT?
2. THE DOCTOR WAR
"I SPENT THE MAJORITY OF THE DAY FIGHTING GIGANTO"
3. ULTRON
I RETURNED TO MY HOUSE AT 7:10 P.M. I WAS THERE UNTIL 6:52 A.M.
AT WHICH POINT I TRAVELED TO THE EISENHOWER BUILDING FOR MEETINGS WITH THE SECURITY COUNCIL.
4. MORTUS
"CAN SOMEONE CONFIRM ALL THAT?"
5. THANOS AND HIS HORDES
YES
6. ATLANTIS ATTACKS
"WHO?"
7. DOOM
I CAN CONFIRM IT
8. EMPEROR DOOM
9. MEPHISTO

Abb. 6: King/Janín, o. S.

bedient sich hier bei den aus anderen populären amerikanischen Medien bekannten Motiven der zynischen Suburbs-Satire. Die etabliertere Darstellung Visions als strahlenden Superhelden in typischen Weltrettungsszenarien parodiert er jedoch nicht nur durch die entschiedene Privatisierung, sondern er referenziert sie auch fortweg bis ins letzte Detail: Denn die Figuren und der Erzähler wissen von ihnen und kennen sie alle genau.

In #5 (2016, Abb. 6) werden in einzelne Panels verdichtete Erinnerungen an nicht weniger als 37 frühere Vision-Erzählungen zwischen den aktuellen Erzählstrang montiert. In diesem versucht Vision, sich vor einem Polizisten für seine Taten und die seiner Frau zu rechtfertigen: Bei allen diesen Gelegenheiten nämlich hat er die Welt gerettet. Verdient er nun etwa keine Nachsicht? Die Montage erreicht zunächst einen ganz ähnlichen Effekt wie die zweite Batman/Catwoman-Dichtung im vorherigen Beispiel: Die rot-gelben Rückblenden punktieren die in gedeckten Farben gezeigten und verhalten gezeichneten Bilder aus dem bedrückenden Verhör. Die Montage wird noch einmal wiederholt, indem in die Panel aus beiden Reihen lilafarbene Textkästen aufgenommen werden, die die zitierten früheren Erzählungen betiteln und nummerieren, von »In no particular order: / 1. The Sentinels Strike« bis »37. Master Pandemonium. / Thirty-seven times. / He saved us all.« Diese Rekapitulation in Serie wird jedoch noch einmal übertroffen, als Vision sie selbst aufnimmt: »Each due to my actions. / Thirty-seven times over.« betont er gegenüber dem Beamten und macht einen moralischen Anspruch geltend, den dieser letztlich erfüllt.

In Gérard Genettes narratologischer Terminologie lassen sich die für alle Erzählungen verbindlichen extradiegetischen Diskurse, die überhaupt erzählen, von jenen intradiegetischen trennen, bei denen Figuren innerhalb einer Erzählung selbst zu erzählen beginnen und einen neuen Erzähldiskurs eröffnen. Genau das geschieht hier: Nicht nur die Erzählerinstanz kann die 37 Gelegenheiten aufzählen, zu denen Vision die Welt gerettet hat. Vision kann es auch. Beide Sequenzen, in *Batman* und in *Vision*, weisen Selbstreflexivität auf, werden aber nochmals besonders, da sie die Wiederholung von Elementen der Gattung in jener Spiegelung wiederholen, die dem Erzählgenre zu eigen ist: In der Verdoppelung der Erzählung in Extra- und Intradiegese. Batman kann davon reden, Banes Rücken in Revanche zu brechen, wie er einst seinen brach; Vision kann sogar die 37 Rettungen der Welt zählen, in denen er sich verdient gemacht hat.

Man mag im *Foregrounding* von Gattungseigenheiten, in der Inszenierung des Selbst der Comics, auf die sich die Selbstreflexivität spiegelnd bezieht, die verschiedenen Totalitäten erkennen, durch die sich Comics als ihr Selbst bestimmen können: Als Plot (etwa dem Batmans oder dem Visions), als Genre (etwa dem der Superheld_innen), oder auch als Kunstform oder als Medium – was und wie zu unterscheiden selbst eine Entscheidung in diesen Thematisierungen der eigenen Textsorte erfordert (zu den Möglichkeiten vgl. Wilde). Denn in diesen thematischen Wiederholungen thematisiert sich die Gattung selbst und betreibt somit eine eigene Poetologie. Eine Reflexion im nochmals engeren Sinne scheint mir dagegen in der intradiegetischen Wiederholung vor-

zuliegen, die schon an eine Metalepse grenzt, eine realitätsdurchbrechende Verletzung also der Grenze zwischen dem Inneren einer Diegese und der Welt, in der ihr Diskurs geführt wird: Denn dass Vision die absurde Zahl seiner Weltrettungen nennen kann, bedroht die Kohärenz der Welt, in der er sich befindet, und zwar auf allen Ebenen, die in der Selbstreflexion des Comics eine Rolle spielen können: Er bedroht damit den Plot, der angesichts der unbegreiflichen Drastik der immer wieder vor der Zerstörung stehenden Menschheit kaum sinnvoll vom Unglück einer Vorstadtfamilie erzählen können sollte (es dann aber bei King eben doch kann); aber er bedroht um nichts weniger auch das Genre der Familientragödie, in der dies geschieht, die künstlerischen Verfahren, mit denen die tristen Szenen auf der Seite umgesetzt werden, und damit eben auch die Semantik der medialen Differenzen, derer sich ihre Bilder bedienen. Gerade an dieser Stelle wird die Reflexion moralisch im besten Sinne der idealistischen Forderung nach freier Kunst: Sie reflektiert gerade die moralische Freiheit der Akteur_innen als im Modus der fiktionalen und phantastischen Erzählung verfasste Charaktere, deren Selbstvergewisserung als Figuren in diesem Genre ihre moralische Bedeutung bedroht und ironisiert, ohne damit freilich der Geschichte ihre tragische Pointe zu nehmen.

Typologie und Verwechslung

In *Vision* geschehen alle vier Typen von Selbstbezüglichkeit, die man nach diesen Überlegungen unterscheiden könnte, abermals gleichzeitig. Da sind zum einen die beiden Arten der Selbstreferenz, die als Überbestimmung mehrerer Elemente durch Ähnlichkeit die strukturalistische Konzeption der Poetik bedienen: Die grundlegende Ähnlichkeit zwischen Panels, die in ikonischer Solidarität die Sequenz gleichsam wie eine *Grammatik* des Comics begründen, aber anders als bei der Grammatik der Sprache die Kategorien ihrer Ähnlichkeit immer neu erfinden müssen, und die Emphase dieser Grammatik, die in die *Poetik* reimender Panels umschlägt, deren wiederholte Montage auf der Seite lyrische Effekte und eine parodistische Ästhetik im engeren Sinne verwirklicht. Diese Prinzipien machen die Sequenz und Wiederholung im Comic überhaupt aus, und an den hervorgehobenen Stellen wird er sich selbst nur noch ähnlicher. Zum anderen treten zwei Arten von Selbstreflexivität auf, die mit der Begrenzung des Comics auf solche Bezüge, in denen er sich nur selbst bestimmt, die Möglichkeit einer Thematisierung anderer Gegenstände bedroht und zugleich die moralische Dimension einer Freiheit der Kunst in absoluter Eigenständigkeit heraufbeschwört, in der eine idealistische Tradition nicht die Bestimmung aller Comics, wohl aber den besonderen künstlerischen Erfolg einzelner Comics sehen könnte: Das Foregrounding der Reflexion des Comics selbst als Ganzes, womit der Plot, das Genre, die Kunstform oder das Medium gemeint sein können, die dann jeweils in einer *Poetologie* bespiegelt werden; und die abermalige Wiederholung dieser Spiegelung in der *Narration*, wenn die intradiegetische Erzählung die Reflexion nachvollzieht und den sprechenden Figuren ihre Position reflexiv bewusst wird.

Diese Verfahren zeichnen besondere Comics oder Sequenzen aus; und ihre Umsetzung beruht auf keiner Besonderheit von Comics, sie sind für die Kunstform nicht spezifisch, sondern reden allenfalls von anderen, comicspezifischen Eigenschaften. Bereits in Wares Einleitung zu *Jimmy Corrigan* waren alle vier Typen im Spiel: Die Grammatik der Bildsequenz in der Ähnlichkeit der beiden Panels zu einander; die Poetik in ihrer Ausstellung; die Poetologie im Kommentar der Einleitung zu den Panels, dem Buch, und der Kunstform; und die Narration in der fiktionalen Erzählung von den angeblich nur an der Sequenz orientierten Comiclesenden. Angesichts der traditionellen Begeisterung für alle diese Selbstbezüglichkeiten überrascht es nicht, dass auch in *Vision* alle diese Typen zugleich auftauchen und also verwechselbar werden; es kann aber lachen machen und gefallen.

Bibliografie

Frahm, Ole: Die Sprache des Comics. Hamburg: Philo Fine Arts, 2010.

Genette, Gérard: Discours du récit. Paris: Points, 2007.

Groensteen, Thierry: Système de la bande dessinée. Paris: Presses Universitiares de France, 1999.

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich: Vorlesungen über die Ästhetik I. In: ders.: Werke 13. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1986.

Jakobson, Roman: Linguistics and Poetics. In: ders.: Selected Writings III: Poetry of Grammar and Grammar of Poetry. Berlin: deGruyter, 2010, S. 18–51.

Kant, Immanuel: Kritik der Urteilskraft. Stuttgart: Reclam, 1963.

King, Tom (W) et al.: Batman. New York: DC Comics, seit 2016.

King, Tom (W), Gabriel Hernandez Walta (P), Jordie Bellaire (C): Vision. New York: Marvel, 2015–2016.

King, Tom (W), Mikel Janín (P) et al.: Batman: I am Suicide 2 (Batman 14). New York: DC Comics, 2017.

Moench, Doug (W), Jim Aparo (P): Knightfall (Batman 497). New York: DC Comics, 1993.

Rancière, Jacques: Ist Kunst widerständig? Hg. u. übers. v. Frank Ruda u. Jan Völker. Berlin: Merve, 2008.

Ware, Chris (W/P): Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth. New York: Pantheon, 2001.

Wilde, Lukas: Was unterscheiden Comic›Medien‹? In: CLOSURE 1 (2014), S. 25–50.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Ware, Umschlag.

Abb. 2: King/Janín, o. S.

Abb. 3: King/Janín, o. S.

Abb. 4: King/Janín, o. S.

Abb. 5: Moench/Aparo, o. S.

Abb. 6: King/Janín, o. S.

Anmerkungen

1] »Tatsächlich findet die Suche nach dem Wesen des Comics nicht ganz auf derselben Ebene statt wie die nach einer Definition der Literarizität. Im zweiten Fall geht es darum, den literarischen von allen anderen Typen des Diskurses zu trennen, angefangen bei der Alltagssprache. […] Der Comic dagegen basiert auf einem Dispositiv, das keinen gewöhnlichen Gebrauch kennt« (Übersetzung S. P.).

The Frame is not the Limit

Selbstreflexivität im Medium Comic

Astrid Acker (Köln)

Comics besitzen eine eigene Erzähldynamik, die sie grundlegend von anderen Medien und Erzählformen unterscheidet. Ihre Zusammensetzung aus mehreren semiotischen Zeichensystemen sowie aus zahlreichen Gestaltungsmitteln bietet eine breite Fläche für verschiedenartige Kompositionen, die mit dem Verhältnis der Text- und Bildebene oder mit einzelnen Instrumenten spielen. So gibt es Formen der grafischen Literatur, die vollständig auf *speech bubbles* verzichten, wie zum Beispiel Shaun Tans Graphic Novel *The Arrival* (2007), oder die mit der Anordnung der Panels und deren Rahmungen experimentieren, wie beispielsweise Neil Gaimans populäres Werk *The Sandman* (1988–1996). Dem Werkzeug der Rahmen, welche die einzelnen Panels auf der Comicseite voneinander trennen, kann in diesem Zusammenhang eine große Bedeutung beigemessen werden, denn jene *frames* müssen nicht zwangsläufig die Grenze sein. Ihre gezielte Überwindung durch Textelemente oder Figuren sowie die Einbeziehung in die Ebene der fiktionalen Darstellung können bewirken, dass eine Sequenz im Comic oder Comicstrip selbstreflexiv ist. Kriterien der Selbstreflexivität[1] sind zentrale Bestandteile einer Autonomieästhetik, welche auf Friedrich Schlegel zurückgeht und unter anderem bei Monika Schmitz-Emans und Christian Bachmann herangezogen wird, um Comics als Kunst zu nobilitieren (Schmitz-Emans/ Bachmann, 26f.). Während sie sich hierbei auf die Sonderform der Literatur-Comics konzentrieren, soll die Grundthese, dass Comics durch den »Bruch mit Codes, Regeln und Konventionen« sowie durch »Praktiken der Irritation des Blicks« (Schmitz-Emans/Bachmann, 30) Grundstrategien einer autonomieästhetischen Prämisse demonstrieren können, im Folgenden anhand von drei Beispielen ohne Literaturvorlage aufgezeigt werden. Um zu demonstrieren, dass insbesondere Rahmungen im Comic auch über diese Auszüge hinaus ein selbstreflexives Potenzial besitzen *können*, sind jene so ausgewählt, dass unter ihnen sowohl Repräsentanten der frühen US-amerikanischen Zeitungsstrips zu Beginn des 20. Jahrhunderts, als auch zeit-

genössische Werke des Abenteuer- und Horrorgenres aus Deutschland und den USA vertreten sind. Denn es sind den Gestaltungsweisen mit Rahmungen keine Grenzen gesetzt – wie exemplarisch anhand der Unterteilung dieser Beispiele in drei Kategorien gezeigt werden soll.

Breaking the 4th Wall

Um den Aspekt der Selbstreflexivität spezifisch auf ein einzelnes Gestaltungsmittel, nämlich die *frames*, hin zu untersuchen, bietet sich als Startpunkt der Rückgriff auf das Phänomen der ›Vierten Wand‹ an.

Das sogenannte ›Durchbrechen der Vierten Wand‹ ist aus dem Theater- und Filmwesen bekannt und bezeichnet den Vorgang, bei dem spezifische Traditionen des Mediums überwunden werden, indem sich zum Beispiel eine Figur direkt an die Rezipient_innen wendet. Es erhielt seinen Namen durch den Bezug zur Guckkastenbühne. Die Überwindung einer unsichtbaren *Vierten Wand* zwischen der Handlung auf der Bühne, auf der nur die Figuren miteinander kommunizieren, und der äußeren Realität bzw. dem Zuschauerraum, verweist so immer auch auf diese Begrenzung auf den Bühnenraum und regt das Publikum durch Irritation zur Reflexion theatralischer Gestaltungsmittel an. Solche Formen der Episierung bezeichnen Nünning und Surkamp als das »illusionsdurchbrechende Bloßlegen des theatralischen Apparates« und nennen als Beispiel das »Aus-der-Rolle-Fallen« (Nünning/Surkamp, 151) in Thornton Wilders *The Skin of Our Teeth*. Weitere Beispiele für das ›Durchbrechen der Vierten Wand‹ lassen sich aus Film und Comic heranziehen: Nach dem Abspann wendet sich Ferris Bueller, die Hauptfigur in Ferris Bueller's Day Off (1986), an das Publikum und fordert es auf, endlich nach Hause zu gehen und Scott McCloud tritt in seinem Metacomic *Understanding Comics* (1993) selbst als Erzählinstanz auf, um den Rezipient_innen zu erklären, wie Comics funktionieren.

Diese Übertragung auf den Comic ist deswegen möglich, weil es sich beim Medium Comic um eine Form handelt, die sowohl auf Erzähltraditionen des Romans als auch auf die szenisch-dialogische Grundstruktur des Films oder Theaters zurückgreift (Hallet, 2f.). Ähnlich einer Film- oder Theaterszene bilden die einzelnen Panels im Comic handelnde Figuren und Requisiten in einem Setting ab, jedoch unterteilen sie die Handlung in prägnante Szenen, welche als Einzelbilder neben- und untereinander auf der Comicseite angeordnet werden,[2] und trennen so die Ebene der intradiegetischen oder dramatischen Kommunikation von der äußeren Realität (Nünning/Surkamp, 150). Statt der vier Wände, welche die Bühne im Theater umgeben, sind hierbei die einzelnen Panels von Rahmenlinien umgeben.Barbara Postema unterscheidet verschiedene Layouts, die in Comics auftreten können und definiert den häufigsten Typus als »a page filled with tiers of framed panels« (Postema, 45). Die unsichtbare ›Vierte Wand‹ wäre somit die Oberfläche der Comicseite, auf die die Rezipient_innen schauen.[3] Durch die spezifische Erzählweise des Comics, etwa das Zusammenspiel von Panels, *frames* und *gutter* sowie die Darstellung von Zeit durch räumliche Anordnung, vervielfachen sich die Möglichkeiten, jene Traditionen zu brechen

und somit selbstreflexiv zu erzählen. Diese Besonderheiten sollen im Folgenden aufgezeigt und durch das spezifische Phänomen, das McCloud mit dem Terminus *polyptych* beschreibt, ergänzt werden (McCloud, 115). Hierfür wird anhand der grundlegenden Definitionen nach Will Eisner und Scott McCloud sowie der Theorien von Jakob F. Dittmar, Thierry Groensteen, Barbara Postema und Benoît Peeters veranschaulicht, welche Funktion Rahmenlinien um einzelne Panels besitzen und welchen Stellenwert sie für die comicspezifische Erzählweise einnehmen. Abschließend wird anhand von Beispielen von Winsor McCay, Daniel Lieske und Robert Kirkman vorgeführt, wie sich Selbstreflexivität durch das Spiel mit den *frames* konstituieren kann und wie sich dieses Spiel auf andere Gestaltungsmittel auswirkt.

Traditionelle Formen von Selbstreflexivität, ODER: Hallo Sie, ich bin eine Zwischen-Überschrift. Lesen Sie bitte weiter!

Eine fiktive Erzählinstanz, die sich im Film kommentierend zur Handlung in separaten Zwischenszenen direkt über die Kameralinse hinaus an die Zuschauer_innen wendet oder Schauspieler_innen, die den Zustand des Bühnenbilds kommentieren oder sogar mit einzelnen Personen im Zuschauerraum interagieren – metadiegetische Seitenbemerkungen einer Figur, wie oben beschrieben, stellen die populärste Form von Selbstreflexivität dar. Marvels Superheld Deadpool, der regelmäßig in den *speech bubbles* seine eigene Biografie verändert oder auf ältere Comichefte hinweist, exemplifiziert jene Gestaltung sehr anschaulich.

Ein konkretes und sehr anschauliches Beispiel für diesen Bruch zwischen den Kommunikationsebenen stellt das Cover der *Adventure Comics* (No. 84) aus dem Jahr 1943 dar (Abb. 1), auf dem sich der Titelheld mit einer Geste (durch die fiktive Kameralinse) unmittelbar an die Leser_innen wendet und durch die *speech bubble* direkt adressiert. Nicht nur werden diese so in die Kommunikation auf der diegetischen Ebene eingebunden, der Titelheld verweist sogar in seiner Äußerung darauf, dass ein Verbrechen innerhalb des Comichefts begangen wurde und demonstriert hiermit das Bewusstsein seiner eigenen Fiktionalität sowie sein Verständnis für das Medium, in dem er sich befindet.

Abb. 1: Der Titelheld der Adventure Comics fordert die Leser_innen auf, den Tatort (=das Comicheft) nicht zu verlassen.

Solche offenen und verbalsprachlichen Formen von Selbstreflexivität sind über verschiedene Gattungen und Genres hinaus weit verbreitet, sodass man weitere zahlreiche Beispiele aus Literatur, Film und Comic aufzählen könnte. Dennoch muss Selbstreflexivität nicht zwangsläufig derart explizit und unvermittelt exponiert werden, sondern kann auch aus einem Zusammenspiel comicspezifischer Elemente entstehen, wie die folgenden Bilder demonstrieren. Der Fokus liegt hierbei auf den Rahmenlinien um die Einzelpanels, weshalb eine kurze Betrachtung der comiceigenen Erzählweise sowie des Einsatzes der *frames* unabdingbar ist.

Comics bedienen sich mehrerer semiotischer Zeichensysteme, um Informationen zu vermitteln. Die Textebene (*speech/thought bubbles, captions, onomatopoeia*) wird dabei auf vielfache Weise – illustrativ, additiv, kontradiktorisch (McCloud, 153f.) – mit den einzelnen Bildern kombiniert und auf der Seite in einem Layout angeordnet. Textelemente gehören hierbei keineswegs zum Grundrepertoire von Comics, deren Basis gemäß McClouds Definitionsversuchen in *Understanding Comics* die Bildebene ist (McCloud, 5). Die populärsten Definitionen des Mediums, zu denen besonders die von Eisner und McCloud zählen, fokussieren dementsprechend die Anordnung von Bildern in einer Sequenz und keine akzessorischen Elemente von Comics wie zum Beispiel *speech bubbles* oder *onomatopoeia* (Blank, 22f.). Interessanterweise sind es jedoch trotzdem jene akzessorischen Elemente, die in anderen Sprachen und kulturellen Kontexten als Namensgeber für die Kunstform selbst instrumentalisiert und somit besonders hervorgehoben werden – so die italienische Bezeichnung als *fumetti*, also Rauchwölkchen bzw. Sprechblase (Abel/Klein, 61). Groensteen argumentiert davon abweichend, dass es vielmehr um das Zusammenspiel und die Artikulationsweise der Comics gehen sollte (Groensteen 2009, 4f.) und dass vor allem die »iconic solidarity« (Groensteen 2009, 57), also die gleichzeitige Präsenz der Panels auf der Seite und deren Abtrennung voneinander zentrale Aspekte der Erzählweise der Comics sind und misst dementsprechend den *frames* eine große Bedeutung bei:

> It was established in System I that page layout is, along with breakdown, one of the two fundamental operations of the language of comics – it comes into force at the level of the panels, defining their surface area, their shape, and their placement on the page. In other words, it establishes the relative position and proportions of panels that are co-present on the same page and assigns compatible shapes to them (Groensteen 2013, 43).

Frames können grundsätzlich ebenfalls zu den akzessorischen Elementen gezählt werden, da es auch Werke gibt, die entweder teilweise oder vollständig auf klare Rahmenlinien um die Einzelpanels verzichten. Sie sind jedoch mit der visuellen Ebene der Comics so eng verbunden, dass man auch argumentieren kann, dass *frames* unverzichtbar sind. Postema unterteilt in *Narrative Structures in Comics* mögliche Anordnungen der Panels auf einer Seite in sechs verschiedene Formate, inklusive der bereits erwähnten häufigsten Form (Postema, 30–45). Außerdem weist sie darauf hin, dass in allen Formaten eine Abtrennung der Panels voneinander stattfindet, ob explizit durch Rahmenlinien oder durch freien Raum

auf der Seite, was eine zentrale Grundthese von Dittmar unterstreicht: »Auch ›rahmenlos‹ ist ein Bild begrenzt« (Dittmar, 57). Daher existieren grundsätzlich überhaupt keine rahmenlosen Panels, denn jedes Panel wird entweder durch einen unsichtbaren Rahmen, sogenannte *virtual frames* wie in Eisners *A Sunset in Sunshine City* (Peeters, 27), oder im Falle von Printcomics durch die Comicseite begrenzt, ein sogenannter *bleed* oder *full bleed* (Abel/Madden, 7). Schmitz-Emans und Bachmann argumentieren außerdem, dass gezeichnete Rahmen bereits selbstreferenziell sind, denn sie »verweisen jeweils auf die Darstellung als solche […] und sensibilisieren den Rezipienten für das jeweils spezifische ästhetische Arrangement, die formal-strukturelle Dimension der literarischen oder bildkünstlerischen Werke« (Schmitz-Emans/Bachmann, 22).

Da Comics durch die Aneinanderreihung mehrerer Einzelbilder erzählen und die zeitliche Abfolge dargestellter Ereignisse durch die Anordnung auf der Comicseite verdeutlicht wird, wie McCloud in *Understanding Comics* bereits beobachtet hat (McCloud, 94), müssen zwangsläufig jene Gestaltungsmittel im Zentrum dieser Erzählweise stehen, die zur inneren Ordnung einer Seite beitragen. So sind *frames* ein wichtiges Instrumentarium von Comics, da sie uns helfen, die Einzelbilder voneinander und vom Hintergrund zu unterscheiden und eine *multi-panel* Comicseite zu ordnen (Dittmar, 57–61). Außerdem machen *frames* die *gutter* als Leerstellen sichtbar, da ein Rahmen »umgrenzt und definiert« (Dittmar, 57). Einerseits lässt sich eine Fokussierung auf *frames* und Einzelpanels dementsprechend durch diese besondere Bedeutung für das Layout einer Seite, andererseits aber auch durch die spezifische Funktion und Erzählweise der *gutter* begründen. Sowohl bei Eisners sehr pointierter Definition der Comics als »sequential art« (Eisner, xvii), als auch bei McClouds ausführlicherer Bestimmung als »juxtaposed pictorial images in deliberate order« (McCloud, 9) spielt die Anordnung der Panels eine zentrale Rolle und ist durch die essenzielle innere Struktur einer Comicseite eng an die *frames* gebunden. Ob man so weit gehen möchte, sich der These von Miller anzuschließen, in der er schlussfolgert, dass es in Comics eigentlich um Rahmen geht, oder ob man die Funktion der *gutter* als gewichtiger erachtet – wie Postema argumentiert (Postema, 47) – spielt hierbei keine so große Rolle. *Frames* und *gutter* sind narratologisch derart eng miteinander verbunden, dass eine solche Frage redundant erscheinen muss. Dementsprechend schlussfolgert Postema: »Gutters are the empty spaces between panels, but in the layout of the comics page, gutters, frames, and panels are bound together« (Postema, 49).

Raumtiefe/dreidimensionaler Effekt

Peeters hat im Zusammenhang mit dem Verhältnis zwischen Narration und Komposition im Comic insgesamt vier Modi voneinander abgegrenzt, die sich mit der Anordnung der Panels auf der Comicseite beschäftigen. Er unterscheidet hierbei grundsätzlich solche Formen, bei denen die beiden Pole Narration und Komposition entweder völlig unabhängig voneinander sind, *conventional* und *decorative use*, oder bei denen beide einander bedingen, *rhetorical* und *productive use*. Darüber hinaus untersucht er, welches

der beiden Elemente die Konzeption der Seite dominiert und teilt sie internationalen Beispielen der Comicgeschichte zu (Peeters, 1f.). Selbstreflexivität kann sich – wie die Analyse einer Comicseite von Lieskes *Captain Orion Adventures* (2009) demonstrieren wird – durch eine enge Beziehung zwischen Narration und Komposition etablieren.

Im Kontrast zum ersten Beispiel der *Adventure Comics* findet Selbstreflexivität bei den dargestellten Szenen von Captain Orion (Abb. 2) allein auf visueller Ebene zu dramaturgischen Zwecken statt, ohne dass eine Figur verbalsprachlich auf comicspezifische Werkzeuge hinweist oder die Leser_innen adressiert.[4] Die vier Panels, die auf der Seite arrangiert sind, zeigen, wie Captain Orion auf der Suche nach der Prinzessin das Nest eines Monsters betritt, von der Prinzessin gewarnt und anschließend überraschend vom Hawkbeast angegriffen wird. Die Gesamtkomposition der Seite und der Einzelpanels im Bezug zueinander simuliert eine Raumtiefe, die auf der zweidimensionalen Comicseite nicht vorhanden ist, indem sich die Panels gegenseitig überlappen und insgesamt auf drei übereinanderliegenden Ebenen angeordnet sind (Panel 2 & 3 auf Panel 1, Panel 3 & 4 auf Panel 1, 2 & 3). Das erste Panel, welches gleichzeitig das größte ist, bedarf keiner Rahmenlinien, da es mit den Seitenrändern abschließt und somit gemäß comicspezifischer Terminologie als *bleed* bezeichnet wird. Um alle weiteren Panels, die wesentlich kleiner und in Gruppen, den sogenannten *tiers*, arrangiert sind, finden sich einfache schwarze Linien. Darüber hinaus fungiert das erste Panel auf der Seite – nicht zuletzt durch seine Größe – als Hintergrund mit einfachem Farbverlauf von Schwarz zu Hellgrau, auf dem alle übrigen angeordnet wurden. Dieses große Panel ist nicht durch *frames*, sondern an allen vier Seiten lediglich durch die Comicseite begrenzt. Diese Gesamtkomposition weist somit darauf hin, dass das erste Panel als Setting für alle Ereignisse auf der Comicseite fungiert – Captain

Abb. 2: Das Hawkbeast scheint aus der Seite nach Captain Orion (und uns) zu greifen.

Orions Suche nach der Prinzessin (Panel 2), deren warnende Geste (Panel 3) sowie der darauffolgende Angriff des Hawkbeasts aus dem Hinterhalt finden alle auf dem im ersten Panel etablierten Nest im oberen Bereich des Baumes statt. Die Abgrenzung der Einzelbilder im unteren Drittel der Seite durch Rahmenlinien ermöglicht dramaturgische Inszenierungen der Diegese, da sie das Greifen der Figur über die Rahmengrenzen hinaus betonen und der Zeichnung mehr Raumtiefe und einen dreidimensionalen Effekt verleihen. Ebenso ragen die *speech bubbles* über jene Rahmengrenzen hinaus und können als Schall durch die Landschaft interpretiert werden. Solche Effekte werden häufig angewendet, um actionreiche Szenen zu inszenieren und die Bedrohlichkeit der Gegner_innen hervorzuheben (hier: plötzlicher Auftritt des Hawkbeast im letzten Panel) – ähnliche Beispiele finden sich auch in populären Superheld_innencomics. Die Dramatik in der Begegnung von Captain Orion und seinem Gegner wird zusätzlich dadurch unterstrichen, dass dieses Panel das einzige ist, welches nicht horizontal, sondern schief ausgerichtet wurde, wodurch ein dynamisches Layout der Comicseite entsteht. Die Größe der Einzelpanels, die durch die Rahmenlinien festgelegt ist, bestimmt in diesem Sinne auch das Erzähltempo. Dittmar bemerkt hierzu, »dass schmale Bilder schnell zu lesen sind, während breite Bilder, wie zum Beispiel Formate über die ganze Seitenbreite, entsprechend viel Zeit benötigen, um mit dem Auge abgetastet zu werden« (Dittmar, 59). So erstreckt sich das erste Panel, welches das Gesamtsetting präsentiert, insgesamt durch seine Farbverläufe über die ganze Seite. Die folgenden zwei, die Captain Orions Suche nach der Prinzessin darstellen, sind deutlich kleiner und unterteilen die Handlung in kleinere Schritte, wodurch der Blick über die Comicseite in kürzeren Abständen gelenkt wird, bevor in einem langgezogenen vierten Panel das Hawkbeast angreift. Da die innere Ordnung der Seite den Rahmen für die dargestellte Szene bietet und die actionreiche Handlung durch ihr dynamisches Layout widerspiegelt statt eine starre Struktur zu nutzen, sind Narration und Komposition gemäß Peeters voneinander abhängig. Sie lassen sich daher nach den *Four Conceptions of a Page* dem dritten Modus, dem *rhetorical use*, zuordnen, der am weitesten verbreitet ist und wie folgt definiert wird:

> The panel and the page are no longer autonomous elements; they are subordinated to a narrative which their primary function is to serve. The size of the images, their distribution, the general pace of the page, all must come to support the narration (Peeters, Absatz 19).

Jene enge Abhängigkeit von Narration und Komposition, das Überragen der Rahmenlinien sowie die Anordnung der Panels übereinander verweisen auf die Funktion der *frames*, indem mit der definierenden, abgrenzenden Funktion gespielt und so der Blick immer wieder auf die Rahmungen gelenkt wird. Die Comicseite von Lieske demonstriert durch das sich überlappende Layout sowie durch das Herausragen der Sprechblasen oder der Krallen des Hawkbeasts über die Rahmenlinien, dass die Darstellungsmittel des Comics eng mit der Handlung verwoben und somit Teil der Reflexion sind.

Dekonstruktion

Ein noch engeres Abhängigkeitsverhältnis zwischen Narration und Komposition besteht im Comicstrip *Little Sammy Sneeze* von Winsor McCay aus dem Jahr 1905 (Abb. 3), das einen frühen Versuch darstellt, mit den Gestaltungsmitteln des Comics zu experimentieren. Die (unfreiwillige) Interaktion zwischen dem Protagonisten und dem Rahmen, die nicht verbalsprachlich, sondern allenfalls onomatopoetisch in Form eines Niesens exerziert wird, führt in *Sammy Sneeze* zu keinem Effekt der Dreidimensionalität. Stattdessen ruft sie eine Dekonstruktion des abgrenzenden Rahmens und somit eine humoristische Pointe hervor, weil sie die *frames*, welche ursprünglich lediglich als dekoratives und funktionales Beiwerk dienten, in die Diegese einbindet. Die eigentliche Funktion der schwarzen Rahmenlinien – nämlich die sechs Einzelpanels voneinander, vom Hintergrund und vom *gutter* abzugrenzen – wird aufgehoben, da sie als existierende Elemente in die Erzählung aufgenommen und zerstört werden. Eine Abgrenzung des Hintergrunds in den Einzelpanels vom weißen Hintergrund und dem *gutter* der Seite ist in den letzten beiden Panels nicht mehr möglich und die Bruchstücke der *frames* sind sogar teilweise von der Figur verdeckt. Narration und Komposition gehen in diesem Beispiel Hand in Hand und können als *productive use* nach Peeters klassifiziert werden: »it is the organization of the page which seems to dictate the narrative« (Peeters, Absatz 30). Der Hauptunterschied zwischen Lieskes Auszug aus den *Captain Orion Adventures* und McCays *Sammy Sneeze* ist die Interaktion mit dem Rahmen: Das Hawkbeast bei Lieske greift lediglich über die einschränkenden Begrenzungen der *frames* hinaus, *Sammy Sneeze* verändert die Rahmenlinien und bindet sie in die Erzählebene ein, wodurch die Zusammensetzung der Zeichnung selbst reflektiert wird. Würden die *frames* bei Lieske ebenfalls splitternd zu Boden fallen, müsste man beide Beispiele als den

Abb. 3: Windsor McCay experimentiert mit den Gestaltungsmitteln des Comics.

vierten Typus nach Peeters *Conceptions of the Page* einteilen. Elementar an McCays Comicstrip ist, dass sowohl die Hauptfigur Sammy Sneeze als auch der Rahmen sich aus einfachen schwarzen Linien zusammensetzen und dementsprechend die eigene Medialität der *frames* durch die Dekonstruktion verdeutlicht wird.

linear vs. tabular

Sehr viel subtiler entsteht das Phänomen der Selbstreflexivität im letzten Beispiel, da die Interaktion auf der Erzählebene hier über die Begrenzungen von *gutter* und *frames* hinausgeht, ohne sichtbar zu sein. Um dieses spezifische Gestaltungsmittel und seine Komplexität erklären zu können, muss zuerst die Frage nach der Darstellung von Zeit im Medium Comic aufgegriffen und untersucht werden, ob es sich bei Einzelpanels überhaupt um einzelne, zählbare Momente handelt. McCloud analysiert das Verhältnis von Raum und Zeit in *Understanding Comics* anhand eines Panels, das eine Partygesellschaft abbildet, und schlussfolgert, dass diese Szene nicht wie auf einer Fotografie in einem einzigen Moment stattfinden kann (so wie wir es durch unsere sinnliche Wahrnehmung gewohnt sind), sondern dass eine zeitliche Abfolge der dargestellten Mini-Szenen von links nach rechts erkennbar ist (McCloud, 95–97). Besonders die Existenz mehrerer *speech bubbles* in diesem Multi-Panel kann als Indiz für McClouds Fazit herangezogen werden, denn »**words** introduce time by representing that which can only exist **in** time – **sound**« (McCloud, 95: Herv. im Orig.). Daher handelt es sich hierbei um ein Multi-Panel, das mehrere Momente abbildet und dementsprechend in mehrere kleine Sequenzen unterteilt werden kann. Durch die Ergänzung von individuellen Rahmungen entstehen so fünf einzelne Panels vor einem durchgängigen Hintergrund, die alle einzelne Momente in einer durch das dazwischenliegende *gutter* eindeutig erkennbaren Sequenzierung abbilden. McCloud bezeichnet diese Komposition auf einem durchgängigen Hintergrund als *polyptych* – ein Begriff, der ursprünglich mehrteilige Altarbilder bezeichnet. Weiterführend definiert McCloud verschiedene *transition types* zwischen einzelnen Panels, welche er nach dem Wechsel von Ort, Zeit und Figuren sowie der Interpretationsleistung (*closure*), die von der Leser_in beigetragen werden muss, in sechs Kategorien einteilt.[5] Gemäß Jan Baetens und Frey, die in *The Graphic Novel – An Introduction* (2015) ausführlich verschiedene Formen des Layouts diskutieren und hierbei auf Theorien von Pierre Fresnault-Deruelle sowie Groensteen eingehen, gibt es hingegen zwei voneinander abweichende Lesarten, bei denen nebeneinanderstehende Panels entweder als Sequenz (linear) oder als einzelnes Bild (tabular/translinear) gelesen werden (Baetens/Frey, 105f.).

Diese grundsätzlichen Überlegungen zum Layout von McCloud und Baetens/Frey ergeben eine überraschende Lektüre einer kurzen Szene aus dem 96. Band von Robert Kirkmans *The Walking Dead*-Reihe (seit 2003). Das zeitgenössische Beispiel (Abb. 4) zeigt in den drei Panels eine Trauergemeinde auf einer Beerdigung, wobei der Protagonist Rick im mittleren Panel zu sehen ist. Um zu verstehen, inwiefern auch dieser Auszug nach den *Four Conceptions* von Peeters eingeteilt werden kann, bedarf es des Kontexts der dargestell-

ten Szene: Rick wird von der Trauergemeinde für den Tod des Verstorbenen verantwortlich gemacht und ist dementsprechend kein willkommener Gast während der Zeremonie. Aus diesem Grunde wird er auch von einem Mann

Abb. 4: Isolation durch Layout – Rick wird von den benachbarten Panels eingerahmt.

im rechten äußeren Panel in der *speech bubble* dazu aufgefordert, die Beerdigung zu verlassen. Bereits auf den ersten Blick wird deutlich, dass die Einteilung der Panels diese Handlung unterstreicht, da Rick fast vollständig im mittleren Panel abgebildet und durch die *gutter* zu beiden Seiten von den anderen Figuren getrennt ist. Doch obwohl die Unterteilung in drei einzelne Panels gemäß der sequenziellen Anordnung von trennbaren Momenten im Comic darauf hinweisen würde, dass die dargestellten Szenen kurz nacheinander binnen weniger Augenblicke stattfinden und es sich nach McClouds Terminologie um »moment-to-moment transitions« (McCloud, 70) handelt, legt eine genauere Betrachtung offen, dass die Panels nicht nur linear gelesen werden können, sondern auch tabular. In ihrer Analyse beziehen sich Baetens und Frey zwar auf Seiten aus *Watchmen* (1986), dennoch passt ihre Beobachtung ebenso zum Auszug aus *The Walking Dead:* »[…] the rows and panels of these pages are meant to be read both one next to another and all at once, in order to highlight the underlying grid« (Baetens/Frey, 105f.), denn alle drei Einzelpanels lassen sich gemäß McClouds Definition des *polyptych* zu einem einzigen Panel zusammenfügen. Dass es sich um einen einzigen Moment, bzw. um eine einzige Szene handelt, wird anhand des Hintergrunds der drei Panels besonders deutlich. Auch wenn ein Großteil des Hintergrunds in Schwarz gehalten ist und somit wenig Anhaltspunkte für dessen Interpretation bietet, sind Rick und der Mann links hinter ihm teilweise im links äußeren und mittleren Bildfeld zu sehen. Die Einzelpanels ließen sich dementsprechend einem Puzzle gleich vor einem *continuous background* zu der Abbildung eines Moments zusammensetzen – besonders da die Szene nicht mit mehreren *speech bubbles* ausgestattet ist. Die Äußerung des Mannes im rechten Panel richtet sich dementsprechend an

Rick, der geografisch direkt neben ihm steht, wodurch die Interaktion der beiden über die Begrenzungen durch *frames* (und die *gutter*) hinausgeht – auch wenn keine Figur über den Rand des Panels greift wie im Beispiel des Hawkbeasts von Lieske oder keine Dekonstruktion der Rahmung wie bei McCay stattfindet. Diese Überwindung der Panelgrenzen wird zusätzlich dadurch unterstrichen, dass die *speech bubble* im rechten äußeren Bildfeld durch den weißen Hintergrund mit dem *gutter* verschmilzt und die schwarze Rahmenlinie durchbricht.

Zwar findet hier keine direkte Interaktion mit den Gestaltungsmitteln des Comics statt, dennoch überwindet die Handlung auf der Ebene des Erzählten die Begrenzungen der *frames* und negiert gleichzeitig die Hauptfunktion der *gutter* sowie die Aufgabe der Leser_innen, die Leerstellen zu füllen *(closure)*:

> Comics panels **fracture** both **time** and **space**, offering a **jagged**, **staccato rhythm** of **unconnected moments**. But closure allows us to **connect** these moments and **mentally construct** a **continuous, unified reality** (McCloud, 67; Herv. im Orig.).

Im Auszug aus *The Walking Dead* sind die beiden *gutter*, die zwischen den Panels sichtbar sind, keine Leerstellen, denn sie symbolisieren weder einen zeitlichen, noch einen örtlichen Sprung und wären bereits eindeutig gefüllt, wenn alle drei Bildfelder zu einem großen Panel zusammengefügt würden. So handelt es sich bei der Szene auch nicht um jene unverbundenen Momente, sondern um einen einzigen, welcher dennoch auf drei Panels aufgeteilt wurde, um den zugrundeliegenden Konflikt zwischen den Figuren zu verdeutlichen. Dessen ungeachtet führt diese Komposition nicht dazu, dass der Lesefluss unterbrochen wird, da die Komplexität der Aufteilung durch Kenntnis der comicspezifischen Erzählweise erfasst werden kann.

Selbstreflexivität ohne Stolpersteine

Bei aller Unterschiedlichkeit hinsichtlich Stil, Layout oder Dramaturgie demonstrieren alle Beispiele, wie vielseitig die Darstellungsweisen im Comic sind und auf welche Weise selbstreflexives Erzählen möglich ist. Es lässt sich dementsprechend zusammenfassen, dass eine starke Abhängigkeit von Narration und Komposition (wie bei den *Captain Orion Adventures*) dazu führt, dass das fertige Werk seine mediale Konstruktion gezielter ausstellt als ein Comic, dessen Layout und Rahmung keinerlei Bezug zur Diegese aufweisen. Es wird darüber hinaus eine genaue Kenntnis der genrespezifischen Erzählweise vorausgesetzt, um eine detaillierte Analyse zu ermöglichen. Dabei erzählen alle Beispiele nicht nur eine Geschichte, sondern beleuchten gleichermaßen auch, *wie* diese erzählt wird, da sie ihre Gestaltungsmittel ausstellen und diese immer wieder Teil der Lektüre selbst sein lassen.

Ebenso ist ein Comic dann *selbstreflexiv*, wenn eine bestimmte Gestaltung (wie der Ausschnitt aus *The Walking Dead*) dazu führt, dass es bei der Lektüre zu einer Irritation und demzufolge zu einer Reflexion der Erzählebene kommt, weil genrespezifische Erzähltraditionen bewusst dekonstruiert werden. Die Kenntnis hiervon muss nicht nur auf der Seite der Comicproduzent_innen, sondern auch bei

der Leser_in vorhanden sein. Dennoch – und das ist das Besondere an jenen Beispielen – funktionieren sie alle auch ohne jenes Hintergrundwissen, wodurch eine problemlose Lektüre möglich ist. So stellen alle besprochenen Werke aus, dass den Erzählweisen der Comics in ihrem Zusammenspiel aus Panels, *frames* und *gutter* ein großes Potenzial innewohnt, welches durch Comicproduzent_innen vielfach genutzt werden kann, um die Diegese durch experimentelle Darstellungsformen zu ergänzen und die Lektüre vielschichtiger zu machen.

Bibliografie

Abel, Julia, und Christian Klein: Comics und Graphic Novels: Eine Einführung. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016.

Abel, Jessica, und Matt Madden: Drawing Words & Writing Pictures: Making Comics: Manga, Graphic Novels, and Beyond; [a Definitive Course from Concept to Comic in 15 Lessons]. New York, NY: First Second, 2008.

Baetens, Jan, und Hugo Frey: The Graphic Novel: An Introduction. New York: Cambridge Univ. Press, 2015.

Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse. Konstanz: UVK-Verl.-Ges, 2011 [2008].

Eisner, Will: Graphic Storytelling and Visual Narrative: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist; [Includes New and Updated Material]. New York, NY: Norton, 2008. The Will Eisner Library.

Ellsworth, Whitney (E), Jack Kirby (W/C) et al.: Adventure Comics Vol 1 (#84). DC Comics. <http://dc.wikia.com/wiki/Adventure_Comics_Vol_1_84>. Letzter Zugriff am 22.10.2017.

Groensteen, Thierry: The System of Comics. Jackson: Univ. Pr. of Mississippi, 2009.

Groensteen, Thierry: Comics and Narration. Jackson: Univ. Pr. of Mississippi, 2013.

Hallet, Wolfgang: Graphic Novels – Literarisches und multiliterales Lernen mit Comic-Romanen. In: Der fremdsprachliche Unterricht Englisch 117 (2012), S. 2–8.

Kirkman, Robert (W), Charlie Adlard (P/I), Rus Wooton (L) et al.: The Walking Dead – A Larger World Conclusion (#96). Berkeley, California: Image Comics, 2012.

Lieske, Daniel (W/P): Captain Orion Adventures. In: Photoshop für Illustratoren: Comics – Zeichnen, kolorieren, layouten. <https://www.video2brain.com/de/videotraining/illustrieren-in-photoshop-comics>, 10.07.2013. Letzter Zugriff am 22.10.2017.

McCay, Winsor (W/P): Little Sammy Sneeze. New York Herald, 1905. In: Roeder, Katherine. Wide Awake in Slumberland: Fantasy, Mass Culture, and Modernism in the Art of Winsor McCay: University of Mississippi, 2013.

Moore, Alan(W), und Dave Gibbons (P): *Watchmen*. International edition. New York: DC Comics, 2014.

McCloud, Scott: Understanding Comics: [the Invisible Art]. New York, NY: William Morrow an Imprint of HarperCollins Publ., 1993.

Nünning, Ansgar, und Carola Surkamp: Englische Literatur unterrichten. Seelze-Velber: Klett Kallmeyer, 2006.

Peeters, Benoit: ›Four Conceptions of the Page‹ From Case, Planche, Recit: Lire la Bande Dessinee. Trans. Jesse Cohn. In: ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies. 3.3 (2007). Dept of English, University of Florida. 30 Jun 2017. <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_3/peeters/>. Letzter Zugriff am 22.10.2017.

Postema, Barbara: Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments. Rochester: RIT Press, 2013.

Schmitz-Emans, Monika, und Christian A. Bachmann: Literatur-Comics: Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur. Berlin [u.a.]: de Gruyter, 2012. Ja file. Linguae & litterae 10.

Filmografie

Ferris Bueller's Day Off (USA 1986; R: John Hughes).

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Ellsworth, Kirby et al., n. pag.

Abb. 2: Lieske, n. pag.

Abb. 3: McCay in Roeder, 29.

Abb.4: Kirkman et al., n. pag. (Ausschnitt A.A).

Anmerkungen

1] Der Terminus wird in seiner aus der Autonomieästhetik stammenden Bedeutung verwendet, wobei ein Werk dann *selbstreferenziell* ist, wenn es neben einem außerhalb des Texts liegenden Aspekt auch sich selbst ausstellt und bewusst macht.

2] Auf die Ähnlichkeiten zwischen Film und Comic hat McCloud in *Understanding Comics* hingewiesen: „**However** / you might / say that / **before** it's / projected, / film is / just a / very / very / very / very / **slow** / comic!" (McCloud 1993, 8: Herv. im Orig.)

3] Vergleichbar mit der Kameralinse im Medium Film.

4] Besonders spannend ist, dass Lieske eben jene Comicseite im Rahmen eines digitalen Zeichentutorials unter eigener Anleitung Schritt für Schritt erstellt und hierbei Einblicke in ästhetische und narratologische Entscheidungen gewährt (https://www.video2brain.com/de/videotraining/illustrieren-in-photoshop-comics).

5] Und welche durch Abel und Madden durch einen siebten Typus, der *symbolic transition*, ergänzt werden (Abel/Madden, 44).

Die Farbe der Reflexivität im Comic

Sebastian Bartosch (Hamburg)

Die Rede von der Selbstreflexivität und Selbstreferenzialität des Comics geht von einer entscheidenden Voraussetzung aus: Der Existenz eines Selbst, das zum Gegenstand der Reflexion bzw. Referenz werden kann (vgl. Cook, 175; Groensteen 1990; Inge; Jones; Nöth u. a., 119–228; Szép; Werner, 204–206). Meint dieses Selbst nicht nur die Einheit des einzelnen, konkret vorliegenden Comics, sondern weitergehend jene eines »konventionell-distinkten Mediums Comic« (Wilde, 26; vgl. hierzu auch Rajewsky, 7; Wolf 1999, 35) bzw. dessen Medialität, stellt sich allerdings die Frage, inwiefern die letztere überhaupt als gegebenes Referenzobjekt vorausgesetzt werden kann. Denn erstens unterliegt jede Medialität einem Prozess des Wandels: Der Anspruch ihrer Reflexion durch den einzelnen Comic bleibt daher eine kontingente Bestimmung medialer Charakteristika (vgl. Bachmann, 38), deren Qualifizierung eines ›distinkten‹ Mediums eben nicht transhistorisch gültig ist (vgl. Elleström, 24–26; Thon/Wilde, 234), sofern sie auf nur temporären Stabilisierungen in einem prozessualen »Medien-Werden« aufsetzt (Engell/Vogl, 10; vgl. Kember/Zylinska, 19–22). Damit ist man aber zweitens an die konkreten Akte verwiesen, in denen allererst entschieden wird, wer und was überhaupt zur Medialität des Comics gehört. Es geht also um die Dynamik der Medialität und ihrer Elemente, welche nicht schon *a priori* bestimmt sind, sondern erst, indem sie füreinander nachvollziehbare Unterschiede machen und dabei neuartige Verbindungen eingehen. In diesem Zusammenhang, der als Akteur-Netzwerk[1] beschrieben werden kann (vgl. Bartosch), bedeutet der einzelne Comic nicht einfach eine Möglichkeit zur Reflexion ›seiner‹ Medialität, sondern eine Instanz ihrer Veränderung und erneuten Hervorbringung. Gibt es aber eine Erfahrung der Medialität des Comics in ihrer Veränderbarkeit, die in Comics zum Ausdruck kommen kann?

Dieser Frage soll im Folgenden anhand einer Qualität von Comics nachgegangen werden, die bei der Bestimmung ihres medialen Selbst bislang kaum eine Rolle gespielt hat,

nämlich ihrer Farbigkeit. Noch 2011 konnte Jan Baetens der Comicforschung und -kritik eine ›Farbblindheit‹ attestieren, in der die Farbgestaltung einzelner Comics zwar vereinzelt zur Kenntnis genommen werde, eine Theorie der Farbe im Comic aber bislang ausstehe (vgl. Baetens, 111–113). Dieses Desiderat führt Baetens auf mehrere Ursachen zurück: Bunte Bilder würden demnach eher mit *comic books* in Verbindung gebracht als mit der kulturell legitimierten *graphic novel*;[2] ihre Farben gelten als nachträgliche Ergänzung in einem industriellen Produktionsprozess, der kreativen Kontrolle durch Autor_innen bzw. Zeichner_innen weitgehend entzogen und in ihrem Anteil an der Bedeutungskonstitution methodologisch schwer zu fassen (vgl. ebd., 112–114). Die Auseinandersetzung mit Farbe im Comic betrifft damit eben jenes »critical *meeting* of the material, the perceptual and the social« (Elleström, 13; Herv. im Orig.), als das die Ausdifferenzierung moderner Medialität beschrieben werden kann. Es sei daher zunächst erläutert, weshalb eine Theorie der Farbe im Comic schwer zu formulieren ist und was dies für die Annahme einer medialen Selbstreflexivität bedeutet. Anschließend wird anhand zweier zeitgenössischer Veröffentlichungen – Cole Clossers *Little Tommy Lost* (2013) und Paul Hornschemeiers *The Three Paradoxes* (2007) – aufgezeigt, wie Comics anhand der Farbe spezifische Konstellationen der materiell-technologischen, semiotischen und sozial-institutionellen Dimensionen ihrer Medialität versammeln (vgl. Jensen; Schmidt; Thon) und dabei die Geschichte der Hervorbringungen und Veränderungen dieser Medialität erfahrbar machen.

Farbe, Kindheit und Reflexivität

Baetens' Befund zur Farbblindheit der Comicforschung lässt sich mit einer generellen ›Chromophobie‹ der westlichen Kulturen in Einklang bringen, die David Batchelor beschrieben hat: Demnach werde einer Furcht vor der Farbe, die sich dem ordnenden Verstand entziehe, mit ihrer Abwertung zur Nebensächlichkeit und ihrer Auslagerung als Eigenschaft des – z. B. weiblichen, kindlichen oder vulgären – ›Anderen‹ begegnet (Batchelor, 22f.).[3] Beide dieser Tendenzen lassen sich im Umgang mit der Farbe im Comic ausmachen.

Eine Nachrangigkeit der Farbe gegenüber der Umrisslinie und Form konstatierte bereits Aristoteles in seiner *Poetik* (vgl. Aristoteles, 6), sie fand im Streit um die Privilegierung des *disegno* gegenüber der *colore* in den ästhetischen Theorien des Quattrocento bzw. der französischen Klassik (vgl. Gage 1993, 117–138; Imdahl, 31–34; Lichtenstein, 138–168; Puttfarken) ebenso ihre Fortsetzung wie in den Wahrnehmungstheorien der frühen Moderne, denen Farbe als sekundäre Qualität bzw. nicht notwendige Bedingung der Wahrnehmung galt (vgl. Haag; Steinbrenner 2007). Die »Virulenz dieser Denkfiguren« (Jehle u. a., 7) belegen auch Comics des 20. Jahrhunderts, die ein explizit selbstreflexives Anliegen verfolgen: So vertritt etwa Scott McCloud in *Understanding Comics* die These, der Comic käme in schwarz-weißen Zeichnungen einer sprachähnlichen Kommunikation von ›Ideen‹ näher als in bunten Bildern, welche die Aufmerksamkeit auf ihre eigene Oberfläche lenken würden (vgl. McCloud, 185–192).

Auch Ansätze der Comicforschung sehen die semiotisch-kommunikative Dimension des

Mediums wesentlich dadurch charakterisiert, dass in ihm »alle wesentlichen Informationen eindeutig durch Konturen« (Krafft, 74) zu vermitteln seien und bestimmen dessen Bilder als Zeichnungen, was tendenziell weniger die Farbe als die durch Linien markierten Formen fokussiert (vgl. Etter, 38–40; Gardner; Grennan). Wird versucht, die Bilder des Comics und ihre Konstitution von Bedeutungen in einer funktionalen Analogie zur Sprache zu beschreiben, lässt sich dabei gerade die Farbe kaum abschließend systematisieren.[4]

Wenn McCloud die Farbe zugleich mit der »childhood reality« (McCloud, 189) des Staunens in Verbindung bringt, greift er damit auch einen Topos der zweiten Tendenz der Chromophobie auf, die eine unvermittelte Wahrnehmung von Farbe mit dem kindlichen, (noch) nicht sprechenden Anderen assoziiert (vgl. Batchelor, 79f.). Keineswegs muss damit eine kulturelle Abwertung einhergehen: Walter Benjamin wertete in seinen Schriften zum Kinderbuch die kindliche Freude am »Farbenglanz der Bilderwelt« (Benjamin 1972b, 609) als freie Entfaltung der Phantasie sowie besondere Sensibilität für die Welt, die noch nicht durch die Gesetzmäßigkeiten der Form eingeschränkt sei (vgl. Benjamin 1972a, 1985). Mit Scott Bukatman lässt sich in diesem Potenzial der Farbigkeit eine Gemeinsamkeit von Bilderbüchern und Comics ausmachen, die zur kulturellen Wirkung – und nicht zuletzt zum kommerziellen Erfolg – bereits der frühen, mehrfarbig gedruckten *comic strips* entscheidend beigetragen hat (vgl. Bukatman, 96f.).[5] Doch bleibt die Erfahrung der Farbe im Comic auf eine Lebensphase beschränkt, die mit dem Eintritt in die Sprache zum Ende kommt?

Giorgio Agamben hat als »Kindheit des Menschen« (Agamben, 74) eine Erfahrung beschrieben, die nicht ›vor‹ der Sprache liegt, sondern mit dieser gemacht wird: Indem der Mensch sich im Akt der Rede erst als sprachliches Subjekt konstituiere, sei die Rede als Diskurs von der *langue* als einer allgemeinen Systematik der Zeichen gespalten und das Menschliche nicht allgemein mit dem Sprachlichen identisch – und der Mensch mache die Erfahrung, dass er »*nicht immer schon Sprecher gewesen ist, daß er Kind gewesen ist und immer noch ist*« (Agamben, 74; Herv. im Orig.). Die von Agamben thematisierte Differenz zwischen einer ›gegebenen‹ Bedeutungsstruktur und lokalen Akten der Hervorbringung, die in der ersteren nicht enthalten sind, sondern eine Veränderung und Historizität ermöglichen (vgl. Agamben, 76–78), betrifft auch die Medialität des Comics. Wie wird sie aber anhand der Farbe im Comic erfahrbar?

Dass die Farbe nicht in der allgemeinen Ordnung eines Zeichensystems aufgeht, bedingt auch ihre Rolle für eine mögliche Selbstreflexivität des Comics: Versteht man unter medialer Selbstreflexivität einen reflexiven Erkenntnisgewinn über ein Medium bzw. die es konstituierenden Elemente, der durch Formen der Bezugnahme dieses Mediums auf ›sich selbst‹ ermöglicht wird (vgl. Wolf 2009, 21f.), kann für solche, im engeren Sinne expliziten und eindeutigen Referenzbeziehungen gerade die Sprache als exemplarisch gelten (vgl. Benveniste, 60; Nöth 2009).[6] Auch wenn in einem umfassenderen Verständnis nicht-sprachliche Zeichen durchaus aufeinander verweisen können (vgl. Nöth 2007a; Nöth u. a. 2008, 31–48; Wolf 2009, 17–19) und sich entsprechend

eine Selbstreflexivität von Bildern annehmen lässt (vgl. Mitchell; Nöth 2007b), bleibt dabei gerade die Referenzqualität von Farbe hochgradig kontingent: Die symbolische Bedeutung von Farben variiert noch innerhalb von isoliert betrachteten kulturhistorischen Kontexten (vgl. Gage 1999; 2006, 147–193), die Farben eines Bildes müssen zudem in keiner ikonischen Ähnlichkeitsbeziehung zu den Farben der in ihm dargestellten Gegenstände stehen (vgl. Steinbrenner 2011). In einem indexikalischen Sinne zeigt Farbe zugleich »immer auch auf sich selbst« (Jehle u. a. 2011, 11)[7] – als Farbe eines konkreten Bildträgers wird sie in einem Gefüge aus spezifischen Bedingtheiten sichtbar, für das sie sich in ihren Eigenschaften als exemplarisch annehmen lässt (vgl. Wiesing, 73).

Wie Farbe sich im Comic zeigt, hängt so etwa von der Art ihres Auftrags bzw. Drucks ab (oder der Anzeige auf einem Display), der Kombination unterschiedlicher Farben, der Helligkeit und Farbe des Umgebungslichtes in einer konkreten Rezeptionssituation sowie dem weiteren kulturhistorischen Kontext ihrer Wahrnehmung (vgl. Bukatman, 93; Hague, 44f.; Lefèvre, 146). Es soll im Folgenden daher nicht um das Auftreten bestimmter Einzelfarben bzw. Farbwerte in Comics, ihre Benennung oder ihnen zugewiesene Bedeutungen gehen, sondern darum, wie die sich ändernden Bedingtheiten der Farbe im Comic sichtbar werden können: Denn diese vielfältigen Kontingenzen machen eine allgemeine Theorie der Farbe im Comic und ihrer Referenzialität schwer formulierbar – in ihnen artikuliert sich nicht die Invarianz eines medialen ›Selbst‹, sondern Medialität in ihrer Veränderbarkeit. Damit bietet die Farbe Comics eine Möglichkeit, die Geschichte dieser Medialität erfahrbar zu machen, die in lokalen Akten hervorgebracht wird, wenn in den spezifischen Prozessen, in denen Comics gemacht, verbreitet und gelesen werden, konkrete Handlungsträger_innen auftreten und einander bedingen.

Die Farbe der Kindheit: Cole Clossers *Little Tommy Lost* (2013)

Dass sich eine Trennung zwischen den ›kindischen‹ Farben früher Comichefte und dem ›erwachsenen‹ Schwarz-Weiß rezenter sogenannter *graphic novels* kaum aufrechterhalten lässt (vgl. Baetens, 114), wird in Cole Clossers *Little Tommy Lost* deutlich: Der 2013 veröffentlichte Einzelband erinnert in mehrfacher Hinsicht an die frühesten Exemplare des US-amerikanischen *comic books*. Er greift das Querformat auf, in dem Verlage wie Cupples & Leon zu Beginn des 20. Jahrhunderts erste Wiederabdrucke farbiger Sonntagsstrips wie *Buster Brown* oder *Little Nemo in Slumberland* publizierten. Das Layout seines roten Covers ähnelt erkennbar dem der gesammelten Nachdrucke von schwarz-weißen Tagesstrips wie *Mutt and Jeff, Bringing up Father* oder *Moon Mullins*, die Cupples & Leon in den 1920er- und 1930er-Jahren herausgab (vgl. Gabilliet, 6f.; Gifford, 32f.). Wie in vielen dieser frühen Comics gibt es in *Little Tommy Lost* einen jungen Protagonisten. Der mit weißen, pupillenlosen Augen gezeichnete Tommy, der in einer Großstadt seine Eltern verliert, lässt sich – schon aufgrund des Titels von Clossers Comic – als Reminiszenz auf Harold Grays *Little Orphan Annie* verstehen.

Der Unterschied, den die Farbe für die zweifache Erscheinungsweise machte, in der ein Comic wie *Little Orphan Annie* ab November 1924 sowohl als koloriert gedruckter Sonntagsstrip als auch als schwarz-weißer Tagesstrip zu lesen war (vgl. Heer, 26), wird in *Little Tommy Lost* sichtbar, weil der Band beide Publikationsformate kombiniert: Die Geschichte um Tommy wird im Rhythmus von je drei Seiten mit zwei übereinander angeordneten, schwarz-weißen Strips sowie einem nahezu seitenfüllenden, farbigen Comic fortgesetzt. Die farbigen Seiten enthalten dabei weniger Sprechblasen und Text, sie zeigen die Träume des jungen Protagonisten, wie er in körperlichen Auseinandersetzungen superheldenhafte Kräfte aufbringt oder den Wunsch nach der Rückkehr in sein Elternhaus visualisert, indem er letztere als Comic in bunten Farben auf ein Blatt Papier malt (Abb. 1). Dies aktualisiert nicht einfach die diskursive Assoziation von Farbe, alternativen Bewusstseinszuständen und kindlicher Fantasie (vgl. Batchelor, 35f.; Bukatman, 85–88), sondern situiert deren Sichtbarkeit auch in historisch spezifischen Bedingtheiten: *Little Tommy Lost* ist erkennbar weder ein *comic book* des frühen 20. Jahrhunderts noch dessen einfache Reproduktion im Faksimile. Der braungelbliche Hintergrund, vor dem die Strips zu sehen sind, unterscheidet sich markant von dem hellen Weiß der Seiten,

Abb. 1: Als farbiger *sunday strip* gestaltete Seite in *Little Tommy Lost* (Closser, 52).

auf das die Ersteren wie Reproduktionen gedruckt sind – erzeugt wird so der Eindruck einer aktuellen Wiederveröffentlichung von alten Comics aus einer historischen Distanz, die in der Verfärbung des Papiers figuriert. Entsprechend sind auch die Farben der gezeigten Sonntagsausgaben bestimmt: Sie weisen grobe Punktraster auf, wie sie für den frühen Vierfarbdruck von Comics in Zeitungen sowie den aufkommenden *comic books* charakteristisch waren.

Diese Raster werden weithin als Ben-Day-Punkte bezeichnet, weil sie auf eine Erfindung zurückgehen, die Benjamin Day Jr. bereits 1879 als ›Improvement in Printing-Films‹ patentieren ließ. Um die Anfertigung von Druckvorlagen wie Lithografiesteinen, aber auch die Nachbearbeitung von Zeichnungen zu erleichtern, entwickelte Day in Rahmen aufgespannte Folien mit vorgeprägter Musterung, die sich mit Tinten bestreichen und dann auf eine Oberfläche pressen ließen, wodurch Muster aus Linien oder Punkten schnell transferiert werden konnten – der Vorteil dieses Verfahrens lag also in einer Ökonomisierung künstlerischer Produktion (vgl. Day 1879). Für das von Days Unternehmen vertriebene *Rapid Shading Medium* (Ben Day, Inc.; Day 1913) waren Anfang des 20. Jahrhunderts Folien mit verschiedensten Musterungen erhältlich, die Techniken der Handschraffur nachahmten, aber auch solche, die sich an der mechanistischen Exaktheit eines anderen Verfahrens orientierten – der Halbtonrasterung, mit der im Zeitungsdruck die Grauwerte z. B. von Fotografien darstellbar wurden (vgl. Barnhart, 231–236). Anders als fotografische Bilder wurden Comics aber nicht als Bilder mit kontinuierlichen, zu reproduzierenden Tonwertverläufen verstanden, sondern als Umrisszeichnungen, denen dann zusätzlich beim Anfertigen der Druckvorlagen Schraffuren oder Farben hinzugefügt werden konnten.[8] Dass die zum Erzeugen unterschiedlicher Farbwerte übereinander gedruckten Ben-Day-Punkte aber zunehmend mit der Halbtonrasterung um Einsatzmöglichkeiten in der Druckindustrie konkurrierten, zeigt sich darin, dass einige der von Day angebotenen Folien mit geometrisch exakten Punktrastern unter der Bezeichnung ›Half-tone‹ angeboten wurden.[9]

Wenn in *Little Tommy Lost* die Druckfarben der bunten Sonntagsseiten sichtbar aus in quadratischen Rastern angeordneten Punkten in Cyan, Magenta und Gelb zusammengesetzt sind, werden damit in mehrfacher Hinsicht die medialen Bedingtheiten der Farbe versammelt: Einerseits figurierte Farbe bei der Stabilisierung eines Produktionsprozesses im Sinne ökonomischer Optimierung als ›Ergänzung‹ in einem Arbeitsschritt, der nicht von Zeichner_innen ausgeführt wurde, sondern von weiteren Akteur_innen als technisches Handwerk bei der Gravur von Druckplatten, die in der Geschichte des Comics weithin anonym geblieben sind. Andererseits zeigt sich in den Kinderzeichnungen des jungen Tommy, dass die Farbe keineswegs per se von Linie und Form getrennt ist. Wenn in einem Panel Tommys Name als Signatur aus orangen, grünen und blauen Großbuchstaben zu lesen ist, dann lassen sich in den Punkten der Druckfarben die aus ihren Überlagerungen resultierenden Farben sehen, aber auch Linien, die Buchstaben und damit einen

Namen ergeben (Abb. 2) – wozu die Dimension eines materiellen Bildträgers nicht ›übersehen‹ werden muss (vgl. Wollheim, 212–216). Deutlich wird hierbei, dass noch die Linie des Buchstabens im Comic immer auch eine Farbigkeit hat (auch dann, wenn diese als ›Schwarz‹ benannt werden kann), die spezifisch hergestellt wird. Und weil die Farbe auch an die konkreten, lokalen Situationen ihrer Rezeption gebunden bleibt, lässt sich an ihr die Erfahrung machen, inwiefern die Medialität des Comics von spezifischen Akten, Akteur_innen und Konstellationen abhängt.

Abb. 2: Tommy signiert seinen Comic in *Little Tommy Lost* (Closser, 52).

Farben versammeln: Paul Hornschemeiers *The Three Paradoxes* (2007)

Darin, wie Comics die historische Bedingtheit ihrer gedruckten Farben charakterisieren, kommen zugleich geänderte Bedingtheiten und eine Differenz zum Ausdruck. In Paul Hornschemeiers *The Three Paradoxes* wird Farbe – neben weiteren Elementen – verwendet, um unterschiedliche Teile des Comics als Metadiegesen zu markieren bzw. in der erzählten Zeit anzuordnen.[10] So sind Panels, die den Protagonisten Paul bei einem Besuch seines Elternhauses im ländlichen Ohio zeigen, in gedeckten Farben koloriert (vgl. Hornschemeier, 11).[11] Als Paul bei einem Abendspaziergang mit seinem Vater zwei Fotos aufnimmt, schließt sich eine Folge von Panels unter dem Titel *Summer School* an, die eine Kindheitserinnerung darstellen (vgl. Hornschemeier, 19, 23–27). Markiert ist diese durch Charakteristika des früheren Farbdrucks – wie die Sonntagsstrips in *Little Tommy Lost* weisen die Panels grobe Punktraster auf, aber auch Passerfehler, die entstehen, wenn die für die verschiedenen Primärfarben verwendeten Druckzylinder nicht exakt deckungsgleich übereinander drucken, wodurch die Konturen der Farbflächen und die schwarzen Umrisslinien gegeneinander verschoben erscheinen.

Erst mit einer Erhöhung der Präzision im Druckverfahren werden diese Fehler als Merkmal früherer Comics identifizierbar: »Early day comics had perfect register only by accident«, konstatierte Russ Winterbotham schon Mitte der 1940er-Jahre (Winterbotham, 23). Allerdings waren die Passerfehler zu diesem Zeitpunkt keineswegs aus allen gedruckten Comics verschwunden. Die Kinderfiguren

aus den Panels in Hornschemeiers Comic lassen sich als Referenzen auf die jungen Protagonist_innen von Comics aus den 1950er-Jahren bestimmen, wie Hank Ketchams seit 1951 erscheinendem Zeitungsstrip *Dennis the Menace* (vgl. Bachmann, 154; Kuhn/Veits, 249), aber auch Wesley Morses *Bazooka Joe*, der ab 1953 auf der Innenseite des Verpackungspapiers von Bazooka-Kaugummis zu sehen war. Im Farbdruck der ersten *Bazooka Joe*-Ausgaben aus dem Jahr 1954 traten Passerfehler als Charakteristikum von seriell als Verkaufsargument für ein Kinderpublikum produzierten Comics noch regelmäßig auf (vgl. The Topps Company, 60–99).

The Three Paradoxes macht diese spezifische Bedingtheit der gedruckten Farbe im Comic sichtbar, wenn der junge Paul mit seinen Freunden in der örtlichen Bibliothek zu sehen ist (Abb. 3): Das Rot, in dem sowohl Pauls T-Shirt als auch die Fächer des Buchregals am linken Bildrand koloriert sind, schließt nicht ganz mit den schwarzen Konturen bzw. dem Panelrand ab – während links ein schmaler gelber Rahmen zu erkennen ist, steht an den rechten Konturen ein magentafarbener Rand über. Das Scharlachrot resultiert also aus dem Überdrucken der beiden verwendeten Primärfarben. Grundlegend dafür ist ein Verfahren der Farbtrennung, in dem die Druckplatten bzw. -zylinder für einen flächigen oder gerasterten Auftrag der festgelegten Primärfarben präpariert wurden, aus denen sich dann additiv mehrere Farbwerte erzeugen ließen (vgl. Eaton; Flader; Greene, 21–23; Winterbotham, 8). In diesem Prozess artikuliert sich also ein Anspruch der systematisierenden Aufteilung des kontinuierlichen Farbspektrums in voneinander unterscheidbare *Farben*, in dem sich zahlreiche geometrische Ordnungsmodelle der Farbe seit Newtons Farbkreis mit den Farbbegriffen der Verbalsprachen treffen (vgl. Batchelor, 86–95; Riley, 7–12).

The Three Paradoxes zeigt mit den einander überlagernden und zugleich nicht deckungsgleichen Farben an, wie ein solcher Anspruch der Systematisierung von Farben an die Stabilisierung in einem konkreten Druckverfahren gebunden ist, in dem bestimmte Elemente (die Druckzylinder, ihre Ausrichtung sowie die des Papiers in der Druckmaschine, die ausgewählten Primärfarben etc.) als Akteur_innen identifizierbar werden, die im Zusammenhang der Medialität einen sichtbaren Unterschied

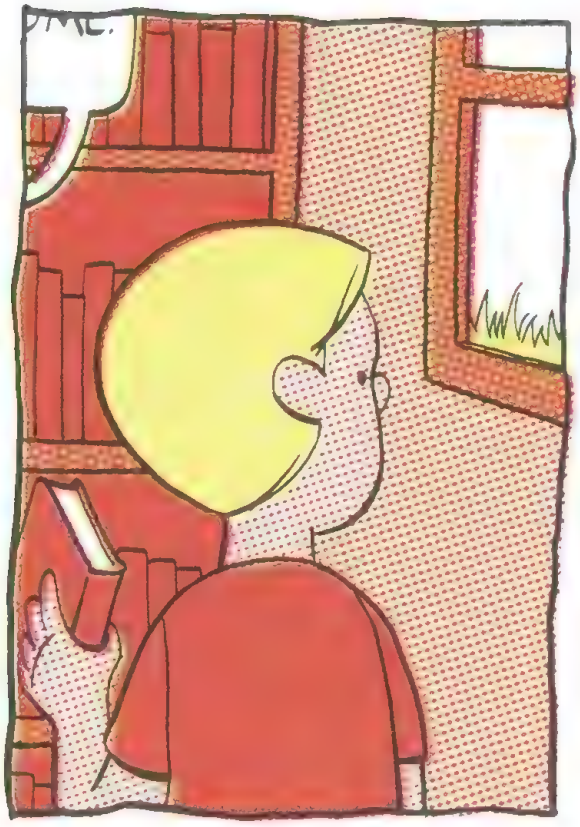


Abb. 3: Imitation von Passerfehlern in *The Three Paradoxes* (Hornschemeier, 24).

machen. Möglich wird dies gerade durch die Veränderung der Medialität des Comics: Die Farben in *The Three Paradoxes* sind nicht mit den von Day patentierten Folien gerastert worden; die Passerfehler resultieren keineswegs daraus, dass Hornschemeiers Band auf einer Rotationspresse der 1950er-Jahre gedruckt worden ist. Die Bestimmung dieser historischen Charakteristika erfolgt auf der Grundlage einer Digitalisierung im Produktionsprozess, welche die gezeichneten Panels und Seiten des Comics als Dateien am Computer errechnen- und bearbeitbar macht. Dabei wurden die *Summer School*-Panels per Bildbearbeitungssoftware koloriert und anschließend in einzelne Farbkanäle zerlegt, deren jeweilige Helligkeitswerte anschließend in schwarz-weiße Halbtonraster umgerechnet, einer bestimmten Primärfarbe zugewiesen und mit den schwarzen Konturlinien übereinander angeordnet, wobei schließlich die unterschiedlichen Ebenen intendiert gegeneinander verschoben wurden.[12] Jedem dieser Schritte entspricht die Identifikation eines/einer Akteur_in, der/die einen nachvollziehbaren Unterschied für eine ›historische‹ Medialität des Comics gemacht hat – die Graveur_innen bzw. »Ben Day-artists« (Barnhart, 230; vgl. Flader, 55), welche die in einer Vorlage angegebenen Farbwerte in Kombinationen der druckbaren Primärfarben zerlegen; die Druckvorlagen, auf denen die Flächen für den deckenden oder gerasterten Auftrag in bestimmten Primärfarben festgelegt sind; schließlich der Druck der angefertigten Zylinder in den jeweiligen Farben auf dasselbe Papier, bei dem Passerfehler auftreten.
Diese Akteur_innen, die die Farbe im Zusammenhang der Medialität des Comics bedingen, werden also in einem Prozess der Transformation identifiziert, bei dem neue, gegenwärtige Akteur_innen versammelt werden, die ihrerseits einen Unterschied für diese Medialität machen (vgl. Bartosch, 246f.): Das nicht passgenau gedruckte Gelb und Magenta werden als Charakteristikum eines Druckverfahrens bestimmt und als Akteur_innen der materiell-technologischen Dimension von Medialität zugerechnet, weil sie mit neuen Akteur_innen, einer anderen Technologie und in einem veränderten Produktionsprozess erzeugt werden – wobei der technische ›Fehler‹ zugleich zu einem absichtlich hergestellten Effekt wird, mit dem die Farbgestaltung zur Stabilisierung der Intentionalität einer Autorschaft beiträgt, welche für die qualitativen Eigenschaften des Comics verantwortlich gemacht werden kann (vgl. Mag Uidhir).

Vor diesen konkreten Akten der Hervorbringung und Veränderung von Medialität gibt es keine allgemein geltende Systematik der Farbe bzw. Farben im Comic. Die im Druck verwendeten Primärfarben können variieren: In den *Bazooka-Joe*-Comics der 1950er-Jahre wurde so anstelle von Magenta ein Scharlachrot eingesetzt (vgl. The Topps Company, 60–99, 217–218), in *The Three Paradoxes* sind die Panels, die Pauls Kindheitserinnerung zeigen, nicht in vier Primärfarben gedruckt, sondern nur in Magenta, Gelb und Schwarz (Abb. 3). Die für den Farbdruck der US-amerikanischen *comic books* als typisch geltenden 64 Farben, die sich aus den möglichen Kombinationen von in 25, 50 oder 100 Prozent Rasterdichte gedrucktem Cyan, Magenta und Gelb sowie deckendem Schwarz ergeben, sind insofern eine weitere Standardisierung (vgl. Farmer, 331) im Zuge

der Institutionalisierung einer Industrie, die ihre Produkte so kosteneffizient wie möglich anzubieten strebte. Dabei wurden auch die charakteristischen Ben-Day-Punkte, deren Verwendung bereits in den 1940er-Jahren ihrerseits als zu teuer und arbeitsintensiv galt (vgl. Barnhart, 230–231; Eaton, 130), ab Mitte der 1930er-Jahre durch neue Verfahren ersetzt, die ohne gewerkschaftlich organisierte Arbeitskräfte auskamen (vgl. Lawley 2016b). Stets figurieren so mit der Farbe spezifische wechselseitige Bedingtheiten als materiell-technische, semiotische und sozial-institutionelle Faktoren von Medialität, mit denen sich auch ändert, wie und was die Farbe im Comic bedeuten kann.

Die Farbe der Medialität

In der Farbe des Comics zeigt sich die Geschichtlichkeit seiner Medialität: »Coloring technique becomes one of the simplest ways to create a pastiche of comics from earlier eras« (Farmer, 342), konstatiert Clark Farmer angesichts einer nunmehr digital basierten Comicproduktion, bei der die Kolorierung per Software am Computer neue Gestaltungsmöglichkeiten und damit Farbästhetiken ermögliche. Was aber bedeutet diese Verwendung des Pastiche-Begriffs für den hier verfolgten Zusammenhang zwischen der Farbe des Comics und seiner medialen Selbstreflexivität? Der Begriff des Pastiche geht auf die Kunstkritik der Renaissance zurück, er hebt auf eine erkennbare Imitation früherer Werke sowie die rekombinierende Wiederholung ihrer Charakteristika ab (Dyer, 8). So wie das Pastiche dabei weder als Original noch als dessen Reproduktion in der Kopie auftritt (vgl. Hoesterey, 4–6), wären die Farben in *Little Tommy Lost* und *The Three Paradoxes* als Bestandteil eines gegebenen medialen Selbst oder als Referenzen auf dessen Charakteristika unzureichend beschrieben. Denn gerade indem die Farbe nicht in einer allgemeinen, transhistorischen Systematik der Zeichen aufgeht, ermöglicht sie anstelle einer Selbstreflexivität, die eindeutige Verweisbeziehungen voraussetzt, eine Erfahrung der Veränderungsprozesse, welche die Medialität des Comics ausmachen. Anhand eines Merkmals, das als zu nebensächlich und kindisch galt, um für den Comic und sein Selbst als konstitutiv genommen zu werden, wird in beiden Bänden sichtbar, wie dessen Medialität erst in lokalen Situationen hervorgebracht wird. Die Akte des Hervorbringens und Veränderns sind nicht bereits in einer abstrakten, allgemeinen Struktur enthalten und bedingen deshalb die Historizität der Medialität: Mit ihnen wird erfahrbar, was in welchen Situationen als Bestandteil des Mediums ›Comic‹ figuriert, und zugleich geben sie der Medialität des Comics einen Zusammenhalt über historische Diskontinuitäten hinaus.

Die Medialität des Comics als dasjenige Prinzip, nach dem Akteur_innen Verbindungen miteinander eingehen (vgl. Bartosch, 244–245), hat insofern zwei Dimensionen. In einer synchronen Dimension betrifft diese Medialität das Versammeln der Bedingtheiten der Farbe im Comic, mit denen Akteur_innen identifiziert werden, die füreinander historisch situierte Unterschiede gemacht haben. Doch das Versammeln von Medialität vollzieht sich

auch in einer diachronen Dimension: In beiden hier betrachteten aktuelleren Comics werden historisch gewordene Akteur_innen und Bedingtheiten der Farbe identifiziert, indem sie transformiert und so in ein neuartiges Arrangement integriert werden, zu dem Computer und ihre Bildbearbeitungssoftware gehören.

So wie das Pastiche Annahmen bezüglich der charakteristischen Eigenschaften seines Gegenstandes zum Ausdruck bringt, die ihrerseits einer historischen Konstellation geschuldet bleiben (vgl. Dyer, 55), wird mit der Farbe in *Little Tommy Lost* und *The Three Paradoxes* also eine Verbindung zwischen unterschiedlichen historischen Situationen hergestellt, die in der Transformation liegt. Den versammelten Elementen, die als Bedingtheiten der gedruckten Farben im Comic und ihres Sichtbarwerdens auftreten, sind insofern ganz unterschiedliche Zeitlichkeiten eigen (vgl. Latour 1993, 75). Und was zum notwendigen Signifikat für eine mediale Selbstreflexivität werden kann – der Comic als ›distinktes‹ Medium mit bestimmbaren Eigenschaften – ist ein (vorläufiges) Resultat des Prozesses, in dem Medialität versammelt und verändert wird. Wenn gegenwärtige Comics zeigen, welche Unterschiede gedruckte Farben für frühere Comics machen konnten, wie die Farbe in spezifischen Druckverfahren als Ergänzung zum Comic als Umrisszeichnung figurierte, wie ihr Farbspektrum in mögliche Kombinationen druckbarer Farben zerlegt wurde und wie sie an konkrete Rezeptionssituationen gebunden ist, wird die grundsätzliche Dynamik der Veränderbarkeit dessen sichtbar, was unter historischen Bedingungen als Selbst des Comics bezeichnet werden konnte und kann. Und sofern gerade Farbe in ihrer Kontingenz die Erfahrung ermöglicht, dass Medialität nicht in einer allgemeinen Systematik der Zeichen und Referenzbeziehungen aufgeht, sondern von lokalen Akten der Hervorbringung und Transformationen abhängt, die ihre Geschichte ermöglichen, liegt in der Farbe die Kindheit des Comics.

Bibliografie

Agamben, Giorgio: Kindheit und Geschichte. Zerstörung der Erfahrung und Ursprung der Geschichte. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2004.

Aristoteles: Poetik. In: ders.: Werke in deutscher Übersetzung. Hg. von Ernst Grumach u. Hellmut Flashar, übers. v. Arbogast Schmitt. Bd. 5. Berlin: Akademie Verlag, 2008.

Bachmann, Christian A.: Metamedialität und Materialität im Comic. Zeitungscomic – Comicheft – Comicbuch. Berlin: Ch. A. Bachmann, 2016.

Baetens, Jan: From Black & White to Color and Back: What Does It Mean (not) to Use Color? In: College Literature 38.3 (2011), S. 111–128.

Barnhart, Thomas F.: Weekly Newspaper Makeup and Typography. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 1949.

Bartosch, Sebastian: Understanding comics' mediality as an actor-network: some elements of translation in the works of Brian Fies and Dylan Horrocks. In: Journal of Graphic Novels and Comics 7.3 (2016), S. 242–253.

Batchelor, David: Chromophobia. London: Reaktion Books, 2000.

Becker, Thomas: Graphic Novel – eine ›illegitime‹ Medienkombination? In: Der neue

Wettstreit der Künste. Legitimation und Dominanz im Zeichen der Intermedialität. Hg. v. Uta Degner, Christian Wolf u. Norbert Christian. Bielefeld: transcript, 2010, S. 167–185.

Belliger, Andréa u. David J. Krieger (Hg.): ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie. Bielefeld: transcript, 2006.

Ben Day, Inc.: Ben Day Shading Mediums for Art Work on Stone, Metal & Card Board. Invented by Benjamin Day. Used by the Leading Lithographers and ›Photo‹ Engravers of the World. New York: Ben Day, Inc., 1920.

Benjamin, Walter: Alte vergessene Kinderbücher. In: ders.: Gesammelte Schriften III. Hg. v. Hella Tiedemann-Bartels. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1972a, S. 4–22.

Benjamin, Walter: Aussicht ins Kinderbuch. In: ders.: Gesammelte Schriften IV – 2. Hg. v. Tillman Rexroth. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1972b, S. 609–615.

Benjamin, Walter: Die Farbe vom Kinde aus betrachtet. In: ders.: Gesammelte Schriften VI. Hg. v. Rolf Tiedemann u. Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1985, S. 110–112.

Benveniste, Émile: Problèmes de linguistique générale II. Paris: Gallimard, 1974.

Blank, Juliane: Vom Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel. Berlin: Christian A. Bachmann, 2014.

Boehm, Gottfried: Wie Bilder Sinn erzeugen. Die Macht des Zeigens. Berlin: Berlin University Press, 2007.

Bukatman, Scott: Hellboy's World. Comics and Monsters on the Margins. Oakland, CA: University of California Press, 2016.

Closser, Cole (W/A): Little Tommy Lost. Toronto, ON: Koyama Press, 2013.

Conradi, Tobias, Heike Derwanz u. Florian Muhle (Hg.): Strukturentstehung durch Verflechtung. Akteur-Netzwerk-Theorie(n) und Automatismen. München: Wilhelm Fink, 2011.

Cook, Roy T.: Why Comics Are Not Films: Metacomics and Medium-Specific Conventions. In: The Art of Comics. A Philosophical Approach. Hg. v. dems. u. Aaron Meskin. Malden, MA/Oxford/Chichester: Wiley-Blackwell, 2012, S. 165–187.

Day, Benjamin: Improvement in Printing-Films. United States: United States Patent Office, 1879.

Day, Benjamin: How to Work It. A Manual for the Use of the Ben Day Rapid Shading Mediums and its Registry Attachments. New York: Ben Day, Inc., 1913.

Dyer, Richard: Pastiche. London/New York: Routledge, 2007.

Eaton, Everett R.: Color Plates for Comics. In: Eight Graphic Arts Production Yearbook. Hg. v. Leo H. Joachim. New York: Calton Press, 1948, S. 128–130.

Eco, Umberto: How Culture Conditions the Colours We See. In: On Signs. Hg. v. Marshall Blonsky. Oxford: Basil Blackwell, 1985, S. 157–175.

Elleström, Lars: The Modalities of Media: A Model for Understanding Intermedial Relations. In: Media Borders, Multimodality and Intermediality. Hg. v. dems. Basingstoke/New York: Palgrave Macmillan, 2010, S. 11–48.

Engell, Lorenz u. Joseph Vogl: Vorwort. In: Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. Hg. v. dens., Claus Pias, Oliver Fahle u. Britta Neitzel. München: DVA, 1999, S. 8–11.

Etter, Lukas: Auteurgraphy: Distinctiveness of Style in Alternative Graphic Narratives. Universität Bern: Dissertation, 2014.

Farmer, Clark: Comic Book Color and the Digital Revolution. In: International Journal of Comic Art 8.2 (2006), S. 330–346.

Flader, Louis: The Art of Photo-Engraving. Kalamazoo, MI: Crescent Engraving, 1929.

Frahm, Ole: Die Fiktion des Graphischen Romans. In: Bild ist Text ist Bild. Narration

und Ästhetik in der Graphic Novel. Hg. v. Susanne Hochreiter u. Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript, 2014, S. 53–77.

Gabilliet, Jean-Paul: Of Comics and Men. A Cultural History of American Comic Books. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2010.

Gage, John: Colour and Culture. Practice and Meaning from Antiquity to Abstraction. London: Thames and Hudson, 1993.

Gage, John: Die Sprache der Farben. Bedeutungswandel der Farbe in der bildenden Kunst. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag. Übers. v. Bram Opstelten. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag, 1999.

Gage, John: Colour in Art. London: Thames & Hudson, 2006.

Gardner, Jared: Storylines. In: SubStance 40.1 (2011), S. 53–69.

Gibson, Mel, Golnar Nabizadeh u. Kay Sambell: Watch this space: childhood, picturebooks and comics. In: Journal of Graphic Novels and Comics 5.3 (2014), S. 241–244.

Gießmann, Sebastian: Verunreinigungsarbeit. Über den Netzwerkbegriff der Akteur-Netzwerk-Theorie. In: ZfK Zeitschrift für Kulturwissenschaften 7.1 (2013), S. 133–144.

Gifford, Denis: The International Book of Comics. London: Hamlyn, 1990.

Greene, Frank F.: How to Create Cartoons. A Text Book for Class Instruction, Cartoon Clubs, and Self-Instruction. London/New York: Harper & Brothers, 1941.

Grennan, Simon: A Theory of Narrative Drawing. New York: Palgrave Macmillan, 2017.

Groensteen, Thierry: Bandes désignées (De la réflexivité dans les bandes dessinées). In: Conséquences 13–14 (1990), S. 132–165.

Groensteen, Thierry: Why are Comics Still in Search of Cultural Legitimization? In: Comics and Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics. Hg. v. Hans-Christian Christiansen u. Anne Magnussen. Kopenhagen: Museum Tusculanum Press, 2000, S. 29–41.

Haag, Johannes: Kant und die Farben. In: Farben in Kunst- und Geisteswissenschaften. Hg. v. Jakob Steinbrenner, Christoph Wagner u. Oliver Jehle. Regensburg: Schnell & Steiner, 2011, S. 102–125.

Haas, Christoph: Graphische Romane? In: Neue Rundschau 123.3 (2012), S. 47–63.

Hague, Ian: Comics and the Senses. A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels. New York/London: Routledge, 2014.

Hanfling, Thomas: ›Ich weiß schon, was ich damit meine‹: Wittgenstein und die Farbe ›rot‹. In: Farben. Betrachtungen aus Philosophie und Naturwissenschaften. Hg. v. Jakob Steinbrenner u. Stefan Glasauer. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2007, S. 182–194.

Hatfield, Charles: Comic Art, Children's Literature, and the New Comics Studies. In: The Lion and the Unicorn 30.3 (2006), S. 360–382.

Hatfield, Charles u. Craig Svonkin: Why Comics Are and Are Not Picture Books: Introduction. In: Children's Literature Association Quarterly 37.4 (2012), S. 429–435.

Hausmanninger, Thomas: Die Hochkultur-Spaltung. ›Graphic Novels‹ aus sozial- und kulturwissenschaftlicher Perspektive. In: Der dokumentarische Comic. Reportage und Biographie. Hg. v. Dietrich Grünewald. Essen: Christian A. Bachmann, 2013, S. 17–29.

Heer, Jeet: Dream Big and Work Hard. In: Harold Gray, The Complete Little Orphan Annie. Volume One: Will Tomorrow Ever Come? Daily Comics 1924–1927. Hg. v. Dean Mullaney. San Diego, CA: IDW Publishing, 2015, S. 10–27.

Hoesterey, Ingeborg: Pastiche. Cultural Memory in Art, Film, Literature. Bloomington/Indianapolis, IN: Indiana University Press, 2001.

Hornschemeier, Paul (W/A): The Three Paradoxes. Seattle, WA: Fantagraphics Books, 2007.

Imdahl, Max: Farbe. Kunsttheoretische Reflexionen in Frankreich. München: Wilhelm Fink Verlag, 1987.

Inge, M. Thomas: Form and Function in Metacomics: Self-Reflexivity in the Comic Strip. In: Studies in Popular Culture 13.2 (1991), S. 1–10.

Jehle, Oliver, Jakob Steinbrenner u. Christoph Wagner: Einführung. In: Farben in Kunst- und Geisteswissenschaften. Hg. v. dens. Regensburg: Schnell & Steiner, 2011, S. 7–20.

Jensen, Klaus Bruhn: Media. In: The International Encyclopedia of Communication. Hg. v. Wolfgang Donsbach. Bd. 6. Malden, MA/Oxford/Carlton, Vic: Blackwell, 2008, S. 2811–2817.

Jones, Matthew T.: Reflexivity in Comic Art. In: International Journal of Comic Art 7.1 (2005), S. 270–286.

Kember, Sarah u. Joanna Zylinska: Life after New Media. Mediation as a Vital Process. Cambridge, MA/London: The MIT Press, 2012.

Krafft, Ulrich: Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics. Stuttgart: Klett-Cotta, 1978.

Kristeva, Julia: Giotto's Joy. In: Desire in Language. A Semiotic Approach to Literature and Art. Hg. v. Leon S. Roudiez. New York: Columbia University Press, 1980, S. 210–236.

Kuhn, Markus u. Andreas Veits: Narrative Mediation in Comics: Narrative Instances and Narrative Levels in Paul Hornschemeier's The Three Paradoxes. In: Author and Narrator. Transdisciplinary Contributions to a Narratological Debate. Hg. v. Dorothee Birke u. Tillmann Köppe. Berlin/München/Boston, MA: De Gruyter, 2015, S. 235–261.

Latour, Bruno: We Have Never Been Modern. New York u. a.: Harvester Wheatsheaf, 1993.

Latour, Bruno: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. Übers. v. Gustav Roßler. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2007.

Lawley, Guy: Ben Day Dots, Part 6.1: Tarzan & the Ben Day Dots. In: Legion of Andy <https://legionofandy.com/2016/04/30/the-history-of-ben-day-dots-part-6-1-tarzan-the-ben-day-dots/>. 30.04.2016a. Letzter Zugriff am 28.02.2018.

Lawley, Guy: Ben Day Dots Part 8: 1930s to 1950s – the Golden Age of Comics. In: Legion of Andy <https://legionofandy.com/2016/08/26/ben-day-dots-part-8-1930s-to-1950s-the-golden-age-of-comics/>. 26.08.2016b. Letzter Zugriff am 28.02.2018.

Le Rider, Jacques: Farben und Wörter. Geschichte der Farbe von Lessing bis Wittgenstein. Übers. v. Dirk Weissmann. Wien/Köln/Weimar: Böhlau, 2000.

Lefèvre, Pascal: Recovering Sensuality in Comic Theory. In: International Journal of Comic Art 1.1 (1999), S. 140–149.

Lichtenstein, Jacqueline: The Eloquence of Color. Rhetoric and Painting in the French Classical Age. Berkeley/Los Angeles, CA/Oxford: University of California Press, 1993.

Lyons, John: Colour in Language. In: Colour: Art & Science. Hg. v. Trevor Lamb und Janine Bourriau. Cambridge/New York/Melbourne: Cambridge University Press, 1995, S. 194–224.

Mag Uidhir, Christy: Comics and Collective Authorship. In: The Art of Comics. A Philosophical Approach. Hg. v. Aaron Meskin u. Roy T. Cook. Malden, MA/Oxford/Chichester: Wiley-Blackwell, 2012, S. 47–67.

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: Harper Perennial, 1994.

Mitchell, W. J. T.: Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation. Chica-

go, Ill./London: The University of Chicago Press, 1994.

Nöth, Winfried: Self-Reference in the media: The semiotic framework. In: Self-Reference in the Media. Hg. v. dems. u. Nina Bishara. Berlin/New York: Mouton de Gruyter, 2007a, S. 3–30.

Nöth, Winfried: Metapictures and self-referential pictures. In: Self-Reference in the Media. Hg. v. dems. u. Nina Bishara. Berlin/New York: Mouton de Gruyter, 2007b, S. 61–78.

Nöth, Winfried: Metareference from a Semiotic Perspective. In: Metareference across Media. Theory and Case Studies. Hg. v. Werner Wolf. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009, S. 89–120.

Nöth, Winfried, Nina Bishara u. Britta Neitzel: Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und den Comics. Köln: Herbert von Halem, 2008.

Peters, Kathrin u. Andrea Seier: Gender&Medien: Einleitung. In: Gender&Medien-Reader. Hg. v. dens. Zürich/Berlin: Diaphanes, 2016, S. 9–19.

Puttfarken, Thomas: The Dispute about Disegno and Colorito in Venice: Paolo Pino, Lodovico Dolce and Titian. In: Kunst und Kunsttheorie 1400 – 1900. Hg. v. Peter Ganz u. a. Wiebaden: Otto Harrassowitz, 1991, S. 75–99.

Rajewsky, Irina O.: Intermedialität. Tübingen: UTB, 2002.

Riley, Charles A. II: Color Codes. Modern Theories of Color in Philosophy, Painting and Architecture, Literature, Music, and Psychology. Hanover, NH/London: University Press of New England, 1995.

Saguisag, Lara: Comics, Children's Literature, and Childhood Studies. In: The Routledge Companion to Comics. Hg. v. Frank Bramlett, Roy T. Cook u. Aaron Meskin. New York/London: Routledge, 2017, S. 433–442.

Schmidt, Siegfried J.: Der Medienkompaktbegriff. In: Was ist ein Medium? Hg. v. Stefan Münker und Alexander Roesler. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2008, S. 144–234.

Seier, Andrea: Von der Intermedialität zur Intermaterialität. Akteur-Netzwerk-Theorie als ›Übersetzung‹ post-essentialistischer Medienwissenschaft. In: Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung, 4.2 (2013), 149–165.

Spohn, Wolfgang: Reden über Farben. In: Farben. Betrachtungen aus Philosophie und Naturwissenschaften. Hg. v. Jakob Steinbrenner u. Stefan Glasauer. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2007, S. 226–247.

Steinbrenner, Jakob: Lockes Porphyrbeispiel. In: Farben. Betrachtungen aus Philosophie und Naturwissenschaften. Hg. v. dems. u. Stefan Glasauer. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2007, S. 42–63.

Steinbrenner, Jakob: Nimmt Farbe Bezug? Überlegungen zur Farbe in der darstellenden Malerei. In: Farben in Kunst- und Geisteswissenschaften. Hg. v. dems., Christoph Wagner u. Oliver Jehle. Regensburg: Schnell & Steiner, 2011, S. 49–58.

Sutliff Sanders, Joe: How Comics Became Kids' Stuff. In: Good Grief! Children and Comics. Hg. v. dems. u. Michelle Ann Abate. Columbus, OH: The Ohio State University Libraries, 2016, S. 9–28.

Szép, Eszter: Metacomics – a poetics of self-reflection in Bill Watterson's Calvin and Hobbes and Pádár and Koska's ›Lifetime Story‹. In: Studies in Comics 5.1 (2014), S. 77–95.

The Topps Company: Bazooka Joe and His Gang. New York: Abrams, 2013.

Thon, Jan-Noël: Mediality. In: The John Hopkins Guide to Digital Media. Hg. v. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson u. Benjamin J. Robertson. Baltimore: John Hopkins University Press, 2014, S. 334–337.

Thon, Jan-Noël u. Lukas R. A. Wilde: Mediality and materiality of contemporary comics.

In: Journal of Graphic Novels and Comics 7.3 (2016), S. 233–241.

Werner, Lukas: Metacomics. In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hg. v. Julia Abel u. Christian Klein. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S. 304–315.

Wiesing, Lambert: Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag, 2005.

Wilde, Lukas R. A.: Was unterscheiden Comic-›Medien‹? In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014), S. 25–50.

Winterbotham, Russ: How Comic Strips are Made. Why They Have an Enormous Influence on American Thought and Custom. Girard, KS: Haldemann-Julius, 1946.

Wittgenstein, Ludwig: Bemerkungen über die Farben. In: ders.: Werkausgabe in 8 Bänden. Hg. v. G. E. M. Anscombe. Bd. 8. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1992, S. 7–112.

Wolf, Werner: The Musicalization of Fiction. A Study in the Theory and History of Intermediality. Amsterdam/Atlanta, GA: Rodopoi, 1999.

Wolf, Werner: Metareference across Media: The Concept, its Transmedial Potentials and Problems, Main Forms and Functions. In: Metareference across Media. Theory and Case Studies. Hg. v. dems. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009, S. 1–85.

Wollheim, Richard: Art and its Objects. 2. Aufl. Cambridge/New York/Melbourne: Cambridge University Press, 1980.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Little Tommy Lost (Closser, 52)

Abb. 2: Little Tommy Lost (Closser, 52)

Abb. 3: The Three Paradoxes (Hornschemeier, 24)

Anmerkungen

1] Der Terminus ›Akteur‹ steht hier als Teil des Kompositums ›Akteur-Netzwerk‹ – analog zu den geläufigen Übersetzungen der *actor-network-theory* (ANT) als »Akteur-Netzwerk-Theorie« (Latour 2007; vgl. Belliger/Krieger 2006; Conradi u. a. 2011; Gießmann 2013; Seier 2013) ohne *gender gap*, um dem Missverständnis vorzubeugen, *gender* ließe sich mit der ANT als bereits notwendig vorhandene Eigenschaft von ontologisch vorausgesetzten Akteuren verstehen, die *dann* anschließend in Netzwerken interagieren würden. Folgt man der Argumentation der ANT, ist jede Form punktualisiert wirksam werdender *agency* ihrerseits ein Netzwerk aus einander bedingenden Handlungsvollzügen – und Kategorien wie Geschlecht, Menschlichkeit, Nicht-Menschlichkeit u. v. a. werden dabei als Bestimmungen der heterogenen Handlungsinstanzen wirksam, aber nicht notwendig jede für alle. Die Offenheit dieser relationalen Ontologie soll im Bindestrich geschriebenen ›Akteur-Netzwerk‹ zum Ausdruck kommen. Um aber anzuzeigen, dass *gender* eine entscheidende Kategorie für die im Zusammenhang einer Medialität identifizierten Handlungsinstanzen ist, die hinsichtlich ihrer wirksamen Ausschlüsse zu problematisieren bleibt – und natürlich auch »Objekte, die zunächst nicht *queer* oder überhaupt *gegendert* erscheinen, […] auf *queerness* hin befragbar« sind (Peters/Seier, 12; Herv. im Orig.) –, steht im Folgenden ›Akteur_in‹, wenn ohne ›-Netzwerk‹, immer mit ›_‹.

2] Zur ihrerseits komplexen Geschichte dieser Legitimation und ihrer Relevanz für eine akademische Comicforschung, auf die hier nicht umfänglich eingegangen werden kann, vgl. u. a. Becker; Blank; Frahm; Haas; Hausmanninger.

3] Ohne Batchelor direkt zu zitieren, berichten auch Oliver Jehle, Jakob Steinbrenner und Christoph Wagner von einer »Farbfurcht« (Jehle u. a., 10), die sich bis in die aristotelische Poetik zurückverfolgen lasse.

4] Dieser Umstand zählt zu den zentralen Topoi in der Thematisierung von Farbe (vgl. hierzu etwa Batchelor, 81–83; Eco; Gage 1993, 10; Hanfling; Jehle, 17; Kristeva, 216; Lichtenstein, 194; Lyons; Le Rider; Riley; Spohn; Wittgenstein).

5] Die Assoziation des Comics mit der Kindheit, die von der Comicforschung gerade dort problematisiert wurde, wo es um die Legitimität ihres Gegenstands bestellt war (vgl. Gibson u. a.; Groensteen 2000; Hatfield; Hatfield/Svonkin; Saguisag; Sutliff Sanders), wäre entsprechend neu zu bestimmen hinsichtlich eines diskursiven Zusammenhangs, in dem die Marginalisierungen der Farbe, der Kindheit und des Comics einander bedingt haben (vgl. Bukatman, 91).

6] Zum Verhältnis der Begriffe Selbstreflexivität und Selbstreferenz (sowie der z. T. ebenfalls synonym verstandenen ›Selbstrepräsentation‹) vgl. Nöth u. a., 16f. Ein theoretisches Modell, das zwischen Selbstreferenz, Selbstreflexivität und Metaisierungen in den Medien differenziert, diese aber auch als durcheinander bedingte Phänomene versteht, hat Werner Wolf vorgelegt (vgl. Wolf 2009, 29–32). Zur Anwendung dieser Begriffe auf Comics vgl. Bachmann, 37–52.

7] Zur hierbei zugrunde gelegten Annahme der doppelten Deixis als Charakteristikum nicht nur der Farbe, sondern der Bildlichkeit insgesamt, die immer ›etwas‹ und ›sich‹ zeige, vgl. Boehm, 19.

8] »[H]alf-tone color processes attain a greater degree of technical perfection – and are also more expensive. But they are not adapted to the reproduction of pen-and-ink drawings« (Greene, 23), konstatiert Frank F. Greene noch 1941 zur Möglichkeit, die Halbtonrasterung für den Druck von Farbe im Comic einzusetzen.

9] Die bislang umfassendste und detaillierteste Geschichtsschreibung des Ben-Day-Verfahrens im Farbdruck von Comics, seiner Vorläufer und konkurrierender Techniken hat Guy Lawley in mehreren Artikeln auf seinem Weblog *Legion of Andy* veröffentlicht (vgl. Lawley 2016a sowie die dort jeweils verlinkten Beiträge).

10] Für eine Differenzierung der Metadiegesen in Hornschemeiers Band aus einer narratologischen Perspektive vgl. Kuhn/Veits.

11] *The Three Paradoxes* ist unpaginiert. Alle Seitenangaben folgen der eigenen Paginierung des Verfassers, die mit der ersten Seite der Titelei beginnt.

12] Beschreibung des Prozesses durch Paul Hornschemeier in einer E-Mail an den Verfasser, 30. Mai 2016.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

»Glaub mir nicht, ich bin ein Comic«

Selbstreflexivität im Comic als Markierung narrativer Unzuverlässigkeit

Anna Beckmann (Berlin)

Die Medialität des Comics ist geprägt durch verschiedene Spannungsverhältnisse. Text und Bild stehen sich dabei genauso gegenüber wie die serielle Darstellung in Panels und das Einzelbild oder die Abbildung und ihre gezeichnete Form. Diese Elemente beziehen sich auf unterschiedliche Zeichen- und Referenzsysteme (vgl. Frahm, 33) und bedingen somit, einzeln betrachtet und zueinander in Vergleich gesetzt, immer eine Bedeutungsverschiebung. Gleichzeitig gehen sie im Moment ihrer Darstellung eine untrennbare Verbindung ein. Bedeutung manifestiert sich im Comic erst durch die Kombination der einzelnen Elemente auf der Seite (vgl. Frahm, 326). Diese Ästhetik der Wiederholungen und Brüche befähigt den Comic im besonderen Maße Ambivalenzen, Unbestimmtheiten und Leerstellen aufzuzeigen und somit Erzähl- und Darstellungsstrategien zu inszenieren, die die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit einer Geschichte hinterfragen.

Untersuchungen narrativer Unzuverlässigkeit sind auch immer mit Fragestellungen verknüpft, die die Möglichkeiten zuverlässiger Erzählungen und Wahrnehmung thematisieren (vgl. Koebner, 20). Können Erfahrungen und Erlebtes überhaupt *richtig* wiedergegeben werden? Ist nicht schon die selektive Wahrnehmung von Ereignissen eine Einschränkung des *Wirklichen* und ihre objektive Darstellung eine Unmöglichkeit? Oder bedingt nicht vielmehr die Wahrnehmung selbst das, was wir als Wirklichkeit bezeichnen? Diese Fragen spielen bei der Auseinandersetzung mit unzuverlässigen Erzählstrategien eine wichtige Rolle. Denn es wird sich zeigen, dass Strategien, die das Erzählte ambivalent erscheinen lassen, eben auf diese erkenntnistheoretischen Problemstellungen verweisen können, um so die Zuverlässigkeit von Wahrnehmung und Erzählung grundlegend anzuzweifeln.

Der Begriff der Unzuverlässigkeit soll im Folgenden also keineswegs in negativer Weise genutzt werden. Vielmehr geht es darum, zu zeigen, dass die Täuschung, das Erkennen der Unzuverlässigkeit und die anschließende

Neuinterpretation der Erzählung zu einem Überraschungseffekt führt, der sich aus dem Bruch mit narrativen Normen ergibt und eine erneute, veränderte Lektüre nach sich zieht und so Rückschlüsse auf mediale, kontextuelle und genrespezifische Konventionen gezogen werden können. Durch eine deviante Perspektive innerhalb der Inszenierung narrativer Unzuverlässigkeit werden die impliziten Einstellungen und Erwartungen sowohl der erzählten Welt, als auch der Rezipient_innen offengelegt, hinterfragt und eventuell auch in ihren Grundfesten erschüttert.

> Judgements concerning unreliability thus highlight the borderline between the normal and the deviant; they show those implicit norms, values, and personality theories that are part of the implicit cultural knowledge but rarely expressed in explicit terms (Nünning, V., 21).

Der Bruch mit den Erwartungen und dem Vertrauen der Leser_innen ist nicht mit »Geringschätzung von Inkonsistenz oder Instabilität« (Koebner, 21) zu verwechseln, sondern beinhaltet die Möglichkeit zur kritischen Relektüre und das Vergnügen einer erneuten Interpretation, auch wenn oder gerade, weil nicht immer beantwortet werden kann, was *wirklich* passiert ist.

Ausgehend von der Fragestellung, welche konkreten Strategien im Comic vorliegen, die die Rezipient_innen dazu veranlassen, das Dargestellte als unzuverlässig oder unglaubwürdig zu interpretieren, soll im Folgenden analysiert werden, welche spezifische Rolle comicästhetische Strategien der Selbstreflexion im Kontext narrativer Unzuverlässigkeit spielen.

Das Konzept narrativer Unzuverlässigkeit in Literatur- und Filmwissenschaft

Ursprünglich 1961 von Wayne C. Booth entwickelt, war das Konzept narrativer Unzuverlässigkeit lange an die Vorstellung des sogenannten impliziten Autors gebunden. Booth definiert das Konzept als eine widersprüchliche Erzählstrategie (vgl. Booth, 158f.), die aus zwei Bedeutungsebenen bestehe. Zum einen aus der Ebene der Erzählinstanz und zum anderen aus der der impliziten Autorin, die an der Erzählinstanz vorbei den Rezipient_innen Informationen zukommen lasse. »The author and reader are secretly in collusion, behind the speaker's back, agreeing upon the standard by which he is found wanting« (Booth, 304).

Im deutschsprachigen Raum ist es besonders Ansgar Nünning, der das Konzept des *implied author* kritisiert. Er bemängelt, dass der *implied author* der Versuch sei, ungeklärte Fragen und ungenaue Begriffe durch eine Metapher zu überdecken, indem eine Instanz konstruiert wird, ohne das *Wie* der Übermittlung zu beantworten (vgl. Nünning, A., 15). Er entwirft daraufhin ein rezeptionsästhetisches Modell, das anhand »textueller Signale, außertextueller und kontextueller Bezugsrahmen« (Nünning, A., 17) als kognitives Schema auf das Gelesene angewendet wird.

> Dabei wird entweder allgemeines Weltwissen mit den vom Text vorgegebenen ›Daten‹ in Zusammenhang gebracht, oder es werden sogar aus der Lebenswelt vorgegebene Modelle und kognitive Bezugsrahmen (*frames*) auf den Text projiziert, um eventuelle Unstimmigkeiten aufzulösen. Gerade im Falle von *unreliable narration* kommt diesem allgemeinen Mechanismus besondere Bedeutung

> zu, weil dieses Phänomen auf der Diskrepanz zwischen der dem Erzähler bewußten und von ihm intendierten Bedeutung und einer zweiten Bedeutungsdimension beruht, die vom Rezipienten indirekt erschlossen wird (Nünning, A., 24).

Das Modell wurde weitgehend in der Forschung rezipiert und auf andere Medien angewendet. Der Sammelband *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film* von Fabienne Liptay und Yvonne Wolf thematisiert beispielsweise die Übertragung des Konzeptes von der Literatur auf das Medium Film, um es in Bezug auf die spezifisch audiovisuelle Medialität des Films zu überarbeiten.

> Im Gegensatz zur Literatur dürfen wir den Film daher generell als multiperspektivische Erzählung verstehen, bei der sich die Möglichkeiten von Unzuverlässigkeit mit der Zahl der Blickwinkel potenziert. Vor diesem Hintergrund erscheint Unzuverlässigkeit als ein Merkmal, das sich im Film nicht primär an Erzählfiguren festmachen lässt, sondern Erzählprozessen allgemein zugeschrieben werden kann und muss. […] Vielleicht wäre es daher angemessener, von ›unzuverlässiger Inszenierung‹ zu sprechen (Liptay/Wolf, 16f.).

Liptay und Wolf machen deutlich, dass die Übertragung des Konzepts narrativer Unzuverlässigkeit auf den Film eine Neukonzeptualisierung nötig macht, welche die spezifischen Ausprägungen des Mediums einbindet und das Konzept von der Notwendigkeit einer Erzählinstanz löst (vgl. Liptay/Wolf, 12). Es kann also in Bezug auf Unzuverlässigkeit im Film nicht mehr die Rede von einem *unreliable narrator* sein, sondern es muss in Hinblick auf die von Werner Wolf entwickelten intermedialen Narreme (vgl. Wolf, 42) von einer unzuverlässigen Erzählung oder unzuverlässigen Inszenierung gesprochen werden (vgl. Liptay/Wolf, 12; Schüwer, 21). Der Begriff der Inszenierung narrativer Unzuverlässigkeit führt die theoretischen Überlegungen zu dem Punkt, an dem eine intermediale Anwendung des Konzeptes und eine transmediale Perspektive möglich werden (vgl. Packard, 103). Dabei müssen die spezifischen medialen Voraussetzungen in der Analyse berücksichtigt sowie der Korpus an Signalen und Markierungsstrategien um die jeweiligen medialen Ausprägungen erweitert werden. So können nicht nur wertvolle Ergebnisse für das Modell narrativer Unzuverlässigkeit gewonnen, sondern auch Rückschlüsse für eine transmediale Narratologie gezogen werden. Daher schlage ich folgende Definition für eine transmediale Anwendung des Konzeptes der narrativen Unzuverlässigkeit vor: Anhand von textuellen, visuellen und akustischen Signalen und Markierungsstrategien können durch die Anwendung eines kulturell erworbenen Schemas narrativer Unzuverlässigkeit Divergenzen und Unstimmigkeiten innerhalb der Darstellung aufgelöst bzw. interpretiert werden.

Neben Signalen wie zum Beispiel explizite Widersprüche in den Aussagen einer Erzählinstanz, Unstimmigkeiten zwischen *story* und *discourse* oder multiperspektivische Auffächerungen sind selbstreflexive Verweise eine der am häufigsten verwendeten Strategien, um die Glaubwürdigkeit des Dargestellten zu hinterfragen.

Narrative Unzuverlässigkeit im Comic und Selbstreflexion als ihre Markierung

Obwohl narrative Unzuverlässigkeit sowohl in der Literatur- als auch in der Filmwissenschaft

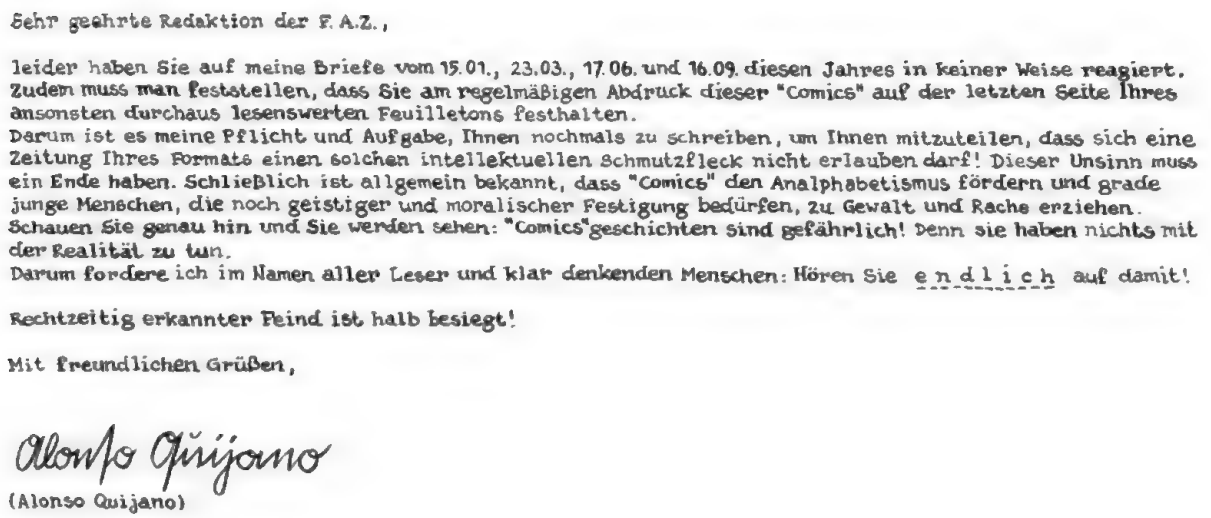
ein bekanntes Phänomen ist, dem sich zahlreiche Arbeiten und Sammelbände widmen, fehlt, von punktuellen Auseinandersetzungen abgesehen (*Roundtable zum Unzuverlässigen Erzählen*; Packard, 97–120), eine comictheoretische Bearbeitung des Phänomens narrativer Unzuverlässigkeit. Elisabeth Klar verweist in ihrem Beitrag beim *Roundtable zum Unzuverlässigen Erzählen* der Gesellschaft für Comicforschung in Anlehnung an Ole Frahm auf die strukturelle Unzuverlässigkeit des Comics:

> Das Konzept unzuverlässigen Erzählens impliziert immer auch eine mögliche zuverlässige Erzählung, d. h. es impliziert den Bezug auf ein Original – entweder den Bezug auf eine (fiktive) Realität, die ein_e Erzähler_in inkorrekt darstellt, oder den Bezug auf moralische Werte, die ein_e Erzähler_in nicht teilt. Wird aber eben dieser Bezug auf ein Original im Comic strukturell unglaubwürdig gemacht, so können auch Erzähler_innen im Comic nicht mehr auf glaubwürdige Weise zuverlässig oder unzuverlässig erzählen (Klar, [2]).

An diesem Punkt ist es jedoch wichtig, dass zwischen der grundsätzlichen Frage nach den Grenzen zuverlässiger Erzählung generell, im Comic oder speziell in Comic-Serien (vgl. Stein, [1–5]) und dem erzähltheoretischen Konzept von Unzuverlässigkeit unterschieden wird. Das Konzept selbst ist eine Strategie, auf die sich sowohl Produzent_innen als auch Rezipient_innen von Geschichten, die durch Zeichen erzählt werden, beziehen können, und nicht die Ebene der Zeichen selbst. Zwischen der Frage nach der ontologischen Zuverlässigkeit von Gegenstand und Zeichen und dem Konzept narrativer Unzuverlässigkeit steht also die Geschichte, innerhalb derer Signale und Markierungen existieren können, die das Erzählte unzuverlässig erscheinen lassen. Der Comic ist jedoch aufgrund seiner spezifischen Ästhetik prädestiniert, Erzähl- und Darstellungsstrategien, welche die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit einer Geschichte infrage stellen, zu befördern, so die hier verfolgte These. Für das Konzept narrativer Unzuverlässigkeit kann die durch Spannungsverhältnisse gekennzeichnete Medialität des Comics genutzt werden, um die Zuverlässigkeit des Dargestellten infrage zu stellen. Im Folgenden stehen dabei die selbstreflexiven Bezüge als Signale für narrative Unzuverlässigkeit im Fokus. Anhand selbstreflexiver Bezüge auf die Geschichte des Mediums, das Genre-Wissen der Rezipient_innen, die gezeichnete Medialität und den Referenzrahmen der erzählten Geschichte soll im Folgenden anhand verschiedener Beispiele gezeigt werden, wie Selbstreflexivität als Marker für narrative Unzuverlässigkeit fungieren kann.

Bezug auf das Medium

Im ersten Beispiel (Abb. 1) wird es unter anderem um den Bezug auf das Medium selbst gehen oder besser gesagt um die Geschichte des Mediums als ein Produkt der Kulturindustrie oder Massenware (vgl. Engelmann, 26), dem nicht vertraut werden darf. So schreibt Alonso, Protagonist des Comics *Don Quijote* (2012) von Flix, mit großer Vehemenz Leserbriefe gegen den Einsatz von Comics in Tageszeitungen. Alonso warnt in diesen vor dem schlechten Einfluss der Comics auf die geistige und moralische Entwicklung von Jugendlichen: »Comics›geschichten sind gefährlich! Denn sie haben nichts mit der Realität zu tun« (Flix, 2).



Sehr geehrte Redaktion der F.A.Z.,

leider haben Sie auf meine Briefe vom 15.01., 23.03., 17.06. und 16.09. diesen Jahres in keiner Weise reagiert. Zudem muss man feststellen, dass Sie am regelmäßigen Abdruck dieser "Comics" auf der letzten Seite Ihres ansonsten durchaus lesenswerten Feuilletons festhalten.
Darum ist es meine Pflicht und Aufgabe, Ihnen nochmals zu schreiben, um Ihnen mitzuteilen, dass sich eine Zeitung Ihres Formats einen solchen intellektuellen Schmutzfleck nicht erlauben darf! Dieser Unsinn muss ein Ende haben. Schließlich ist allgemein bekannt, dass "Comics" den Analphabetismus fördern und grade junge Menschen, die noch geistiger und moralischer Festigung bedürfen, zu Gewalt und Rache erziehen.
Schauen Sie genau hin und Sie werden sehen: "Comics"geschichten sind gefährlich! Denn sie haben nichts mit der Realität zu tun.
Darum fordere ich im Namen aller Leser und klar denkenden Menschen: Hören Sie e n d l i c h auf damit!

Rechtzeitig erkannter Feind ist halb besiegt!

Mit freundlichen Grüßen,

Alonso Quijano

(Alonso Quijano)

Abb. 1: Alonsos Leserbrief an die FAZ über die Gefahren, die von der Comiclektüre ausgehen (Flix, 2).

Der Protagonist des zunächst selbst als Zeitungsstrip erschienenen Comics verurteilt damit das Medium, das ihn selbst hervorbringt und verweist so auf die Geschichte des Comics. Denn die Argumentation lässt Comic-Leser_innen aufhorchen und an den *Comics Code* von 1948 und ihm vorangegangene beziehungsweise an ihn anknüpfende Debatten denken, die das Medium bis heute prägen (vgl. Nyberg, viii). Die Stigmatisierung des Mediums Comic durch den Protagonisten lässt die Geschichte in ihrer Glaubwürdigkeit ambivalent erscheinen, da sie durch das vom Protagonisten moralisch verurteilte Medium selbst erst entsteht. Über die historische Dimension des Mediums hinaus bezieht sich der Comic auch auf die literarische Vorlage von Miguel de Cervantes Saavedra (1605). Alonso, von seiner Tochter unter Druck gesetzt, stammelt: Die Windräder sind »R… / R… / Riesen…« (Flix, 69), um später den Satz mit »Riesen… / …Veränderungen für den Ort« zu beenden (Flix, 70). Der Comic verweist hier auf den Roman und spielt mit dem Schema des Unzuverlässigen. Denn die Leser_innen werden die Szene aus der Vorlage, die das Sprichwort ›gegen Windmühlen kämpfen‹ geprägt hat, kennen und sich über die Wendung amüsieren. Das selbstreflexive Spiel des Comics mit der Geschichte des Mediums, der literarischen Vorlage und der Interpretation des Werkes als eines mit unzuverlässiger Erzählinstanz wird im weiteren Verlauf durch zusätzliche Signale und Markierungsstrategien ergänzt. So wird die Authentizität der Darstellung immer wieder durch intern fokalisierte Bilder der Protagonisten durchbrochen. Sowohl Alonso als auch sein Enkel Robin sind unzuverlässige Fokalisierungsinstanzen, also diegetische Figuren, durch deren Perspektive die Rezipient_innen die Geschichte erfahren.[1] Sie geben in ihrer internen Fokalisierung einen Hauptteil der Geschichte wieder. Die nicht als solche markierte Wiedergabe der intern fokalisierten unzuverlässigen Bilder, eine von den Protagonisten verzerrte diegetische Welt, ste-

hen neben der Darstellung der diegetischen *echten* Bilder, einer neutralen Wiedergabe der erzählten Welt. Durch diese Konstellation und weitere Irritationen sowohl auf der visuellen als auch narrativen Ebene lässt sich hier von einer unzuverlässigen Inszenierung sprechen.

So werden von Anfang an die Geschichte des Mediums und die daran gekoppelten *frames* mit der Darstellung der Erzählung kombiniert, um bei den Rezipient_innen Zweifel an der Kohärenz der Geschichte zu säen.

Bezug auf das Genre-Wissen

Selbstreflexive Bezüge, die auf die Geschichte des jeweiligen Comics verweisen, können besonders gut in seriell erscheinenden Heften platziert werden, da diese häufig auf eine langjährige Entwicklung zurückblicken können. Anhand von *Amazing Spider-Man* Heft Nr. 698 zeigt Stephan Packard, wie das Wissen der Leser_innen um die jeweiligen Figuren, vergangene Ereignisse und Handlungen benutzt werden kann, um Markierungen für narrative Unzuverlässigkeit zu setzen. Denn Spider-Man überrascht die Rezipient_innen in der zitierten Ausgabe mit ungewöhnlichem Verhalten. Erst am Ende erfahren wir, dass wir nicht Spider-Man gefolgt sind, sondern Dr. Oktavius, der sich durch eine List den Körper Spider-Mans angeeignet hat.

> Vieles, was uns zunächst wie eine verfehlte Darstellung der seit Jahrzehnenten bekannten Figur vorkommen musste, wirkt nun besonders elegant: Der bisweilen unpassende Tonfall von Peters vermeintlichen Äußerungen […] waren zunächst vielleicht auf die unbeabsichtigte, unvermeidliche Unzuverlässigkeit in der Kontinuität seriell erzähl ter Welten bezogen worden. Nun aber spricht sie vielmehr für eine genaue Kenntnis der Tonlagen beider Figuren, die in einer absichtlichen, auflösbaren Unzuverlässigkeit miteinander vertauscht werden (Packard, 106).

Am Ende des Bandes wird der *falsche* Spider-Man von den Avengers zum sterbenden Dr. Oktavius gebracht, weil diese annehmen, dass dessen wiederholtes Nennen der wahren Identität von Spider-Man eine Gefahr für Peter Parker bedeuten könnte. Doch, wie die Leser_innen durch die Rede des falschen Spider-Man erfahren, ist Dr. Oktavius Spider-Man und Peter Parker, der die Freunde auf seinen Zustand aufmerksam zu machen versucht, im Körper seines Rivalen gefangen.

Die ersten Widersprüche treten jedoch zwischen dem Genre-Wissen der Leser_innen und dem Verhalten des Protagonisten auf, indem sich dieser ungewöhnlich verhält. Die Reaktionen anderer Figuren auf das abweichende Verhalten können die Leser_innen in ihrem Argwohn bestätigen, doch lassen alle Signalisierungen keine eindeutige Auflösung der Divergenzen zwischen dem Wissen über die bekannte Figur und den Ereignissen in der erzählten Welt zu. Selbst wenn der falsche Spider-Man von sich in der dritten Person spricht und sagt, dass er niemals Teil der Avengers sein wird, obwohl Spider-Man dies sei (Abb. 2), wird dies in einer ersten Lektüre als Unsicherheit Spider-Mans gelesen.

Während bei *Don Quijote* die Handlung allein durch die Sprechblasen und die Bilder getragen wird, werden diese beiden Komponenten in *The Amazing Spider-Man* 698 durch Blocktexte ergänzt. Diese spiegeln jedoch

A PRIORITY CALL FROM THE AVENGERS.
I KNOW THE PUBLIC-AT-LARGE HAS GOTTEN USED TO THE IDEA OF SPIDER-MAN BEING ONE OF "EARTH'S MIGHTIEST HEROES"...
...BUT I NEVER WILL.

Abb. 2: Bei einer zweiten Lektüre erscheinen die Aussagen Spider-Mans in einem neuen Licht (Slott, 17).

keine explizite Erzählinstanz wieder, sondern zeigen die Gedanken und inneren Monologe von Dr. Oktavius auf. Wie Stephan Packard in seinem Beitrag weiter ausführt, gelingt die Täuschung, weil die Leser_innen Zugang zu den Gedanken von Dr. Oktavius haben, aber nicht zu allen. »Es ist allein die Auswahl aus seinen Gedanken, die uns täuscht: nicht die Grenzen seines Wissens, sondern die Grenzen unseres Zugangs zu diesem Wissen.« (Packard, 112)

Das Wissen der Rezipient_innen wird als Referenzrahmen herangezogen und selbstreflexiv genutzt, um diese in einer zweiten Lektüre auf die vielen Signale stoßen zu lassen, die sie zuvor überlesen bzw. nicht als semantische Komponente der Erzählung wahrgenommen haben.

Bezug auf die Medialität

Neben der expliziten Referenz auf das Medium, seine Geschichte und das Genre-Wissen der Leser_innen finden sich Beispiele, in denen die spezifische gezeichnete Darstellungsweise des Comics thematisiert wird. So auch in dem Comic *Paul Austers Stadt aus Glas* (1997) von David Mazzucchelli und Paul Karasik. Erzählt wird die Geschichte von Daniel Quinn, der Schriftsteller ist, in New York lebt und vor Beginn der Handlung seine Frau und seinen Sohn verloren hat. Die Handlung selbst beginnt als Quinns Telefon klingelt (Abb. 3). Schon in dieser ersten Szene wird die gezeichnete Form des Comics aufgegriffen und zum Signal für die Unzuverlässigkeit der ganzen Geschichte.

Das Telefon klingelt. Wir sehen das »RRING« (Karasik/Mazzuchelli, 2) und ein Telefon. Doch im weiteren Verlauf der Panels erkennen wir, dass es nicht das klingelnde Telefon war, das wir als solches identifiziert haben, sondern *nur* die Abbildung eines Telefons auf dem Telefonbuch, auf dem das diegetisch echte Telefon steht. Wenn jedoch das diegetisch *echte* Telefon in *Paul Austers Stadt aus Glas* genauso gezeichnet ist wie das diegetisch Gedruckte, wird durch den selbstreferenziellen Bezug auf die Zeichenhaftigkeit der Comicbilder der Realitätsstatus des Telefons, mit dem alles beginnt – und somit alles was folgt – angezweifelt.

Die Ausstellung der Zeichenhaftigkeit der Comics verweist so auf deren »eigenen Herstellungsprozess und damit auch auf den artifiziellen Status ihrer Bilder und deren Inhalt« (Sina, 51). In diesem selbstreflexiven Moment wird die Medialität des Comics zum Inhalt der Darstellung und deren Konstruiertheit ausgestellt. Dieser Illusionsbruch bedingt in dem vorliegenden Beispiel ein Hinterfragen der Bilder und führt mit weiteren narrativen sowie visuellen Widersprüchen zu einer Unzuverlässigkeit, die es den Leser_innen nicht erlaubt, eine kausale, lineare und kohärente Geschichte zu konstituieren (vgl. Martínez/Scheffel, 105). Vielmehr werden hier die, in der Einleitung angesprochenen, erkenntnistheoretischen Fragen nach der *richtigen* Wahrnehmung aufgeworfen, die Möglichkeit von Verstehen selbst infrage gestellt und eine einheitliche Interpretation der Geschichte verhindert. Genauso wie Quinn an der Lösung des Falls scheitert, müssen die Leser_innen an der (Re-)Konstruktion der Geschichte scheitern.

„MITTEN IN DER NACHT LÄUTETE DAS TELEFON, DREIMAL…
„UND DIE STIMME AM ANDEREN ENDE…
„FRAGTE NACH JEMANDEM, DER ER NICHT WAR.
VIEL SPÄTER SOLLTE ER ZU DEM SCHLUSS KOMMEN…
RRING
„DASS NICHTS WIRKLICH IST…
DIRECTORY
„AUSSER DEM ZUFALL.
OB ES ANDERS HÄTTE AUSGEHEN ODER OB ES VORHERBESTIMMT WAR, DAS IST NICHT DIE FRAGE.
DIE FRAGE IST DIE GESCHICHTE SELBST…
„UND OB SIE ETWAS BEDEUTET ODER NICHT, BRAUCHT DIE GESCHICHTE NICHT ZU SAGEN.
2

Abb. 3: Was bedeutet es, wenn Zeichen und Bezeichnetes sich zum Verwechseln ähnlich sind? (Karasik/Mazzuchelli, 2).

Bezug auf die Quelle

Neben der Thematisierung von Geschichte, Zuschreibungen und Medialität des Comics können auch selbstreflexive Strategien, welche die fiktive beziehungsweise autobiografische Quelle thematisieren, zur Inszenierung von Unzuverlässigkeit einer Geschichte beitragen. *Paul*

Austers Stadt aus Glas (1997) bietet auch in dieser Hinsicht ein interessantes Beispiel. Denn das Notizbuch, das als ständiger Begleiter des Protagonisten fungiert, stellt sich zum Ende des Comics als einzige Quelle der dargestellten Geschichte selbst heraus. Die Täuschung besteht darin, dass sich die zuvor als heterodiegetisch wahrgenommene Erzählinstanz als homodiegetische, also in das diegetische Geschehen verwickelte Figur, herausstellt. Nicht sie ist es, die die Geschichte Quinns verantwortet, sondern die Notizen des Protagonisten selbst. Beide Ebenen vermengen sich am Ende auch visuell.

Das Papier aus der Schreibmaschine, der visuellen Ebene, der sich erst im letzten Drittel offenbarenden Erzählinstanz wird zu einem Blatt des Notizbuch des Protagonisten. Der Erzähltext setzt sich auf den Seiten des Notizbuch fort, das eigentlich nur die Notizen des Protagonisten beinhalten dürfte. So wird die über einen langen Zeitraum suggerierte Objektivität der Erzählinstanz widerlegt (Abb. 4). Die Ebenen von Protagonist, Quellenfiktion und Erzählinstanz verschwimmen und der Bezug auf die Quelle stellt das Erzählte infrage.

In Alison Bechdels *Fun Home* (2008) dient ein Tagebuch als Quelle für die dargestellte Geschichte. Die Protagonistin Alison führt während einer Phase ihrer Kindheit akribisch Tagebuch. Ab einem bestimmten Zeitpunkt werden ihre Einträge jedoch durch die Wendung ›glaub ich‹ beherrscht.

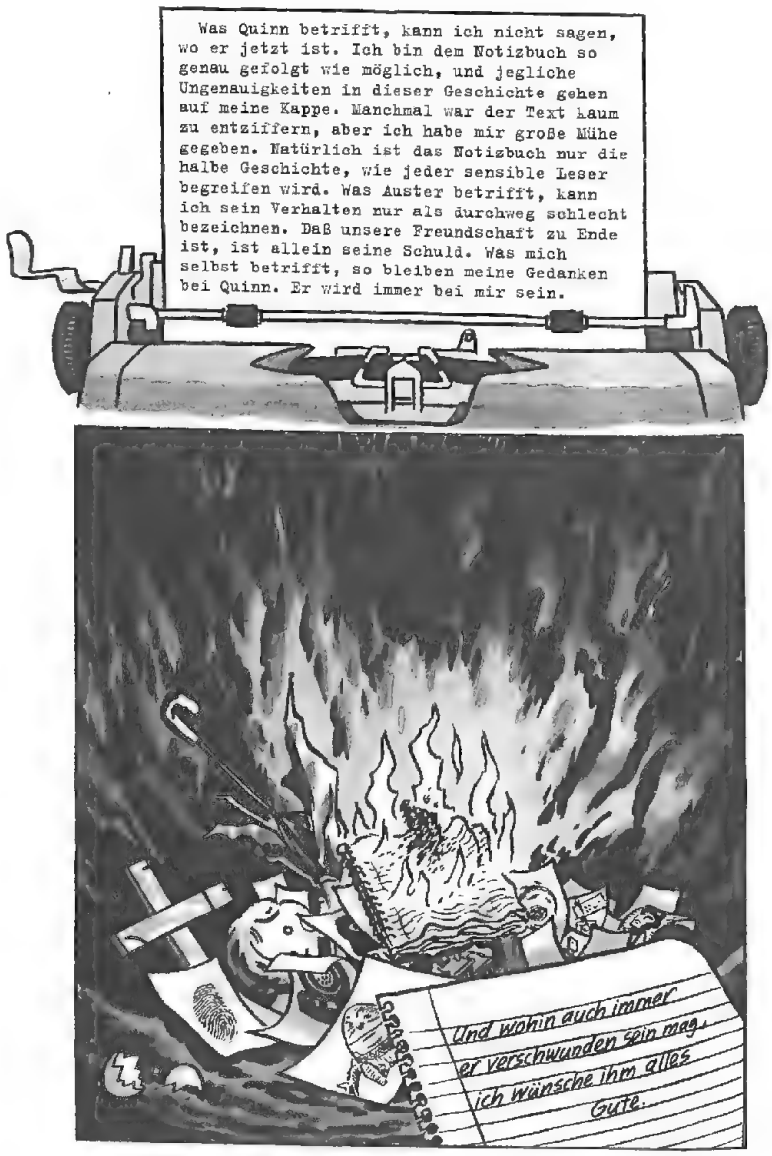

Was Quinn betrifft, kann ich nicht sagen, wo er jetzt ist. Ich bin dem Notizbuch so genau gefolgt wie möglich, und jegliche Ungenauigkeiten in dieser Geschichte gehen auf meine Kappe. Manchmal war der Text kaum zu entziffern, aber ich habe mir große Mühe gegeben. Natürlich ist das Notizbuch nur die halbe Geschichte, wie jeder sensible Leser begreifen wird. Was Auster betrifft, kann ich sein Verhalten nur als durchweg schlecht bezeichnen. Daß unsere Freundschaft zu Ende ist, ist allein seine Schuld. Was mich selbst betrifft, so bleiben meine Gedanken bei Quinn. Er wird immer bei mir sein.
Und wohin auch immer er verschwunden sein mag, ich wünsche ihm alles Gute.

Abb. 4: Die Quellenfiktion fungiert als Marker für die Unglaubwürdigkeit der Erzählung (Karasik/Mazzuchelli, 137).

> Es war eine erkenntnistheoretische Krise. Woher sollte ich wissen, dass die Sachen, die ich aufschrieb, absolut und wahr waren? [...] Meine Glaube-Ichs waren feine Nähte am klaffenden Spalt zwischen Signifikant und Signifikat (Bechdel, 147f.).

Als die ›Glaub-Ichs‹ schließlich überhandnehmen, verwendet sie ein »spitzes Zirkumflex« (Bechdel, 148), um die Zweifel an der Zuverlässigkeit ihrer Aussagen auszudrücken (Abb. 5). Später spricht die Protagonistin sogar davon, dass ihre Erzählung inzwischen ganz und gar unzuverlässig geworden sei. Die Einträge müssen schließlich leeren Seiten weichen. Das Tagebuch ist Ort des Zweifelns an der eigenen Wahrnehmung und der Möglichkeit von zuverlässiger Darstellung überhaupt. Es fungiert jedoch auch als Quelle der autobiographisch erzählten Geschichte und wird so zum Ort, an dem die Ambivalenz von Erinnerung thematisiert wird. Die Frage nach den Möglichkeiten richtiger und vollständiger Erinnerung stößt genauso wie die Problematisierung *richtiger* Wahrnehmung an die Grenzen des Feststellbaren. Erinnerung ist somit in zweifacher Hinsicht von Unzuverlässigkeit geprägt, da Erinnerung nicht nur auf subjek-

MEINE GLAUBE-ICHS WAREN FEINE NÄHTE AM KLAFFENDEN SPALT ZWISCHEN SIGNIFIKANT UND SIGNIFIKAT. ICH VERSTÄRKTE SIE, BIS SIE WIE TINTENKLECKSE AUSSAHEN.
Thursday MAY 6
9 Steve N. hat sich den Arm gebrochen.
10 Steve C. hat sich beim Zelten mit einer Machete ins Bein gehauen. Er ist in Ohnmacht
11 gefallen! Mutter
12 beim Friseur. Ich hal
1 eine Seite Mathe. Dad hat mir geholfen
MEIN TAGEBUCH WURDE RASCH SO ANSTRENGEND WIE DER REST MEINES LEBENS.
MEINE MUTTER BEGANN, MIR BEIM BADEN VORZULESEN, WOHL WEIL SIE ZU DEM SCHLUSS GEKOMMEN WAR, DASS ICH ETWAS MEHR AUFMERKSAMKEIT BRAUCHTE. ABER IHRE GESTE WAR ÜBERTRIEBEN UND KAM ZU SPÄT.
113, 114, 115, 116 ...
PACK DICH! FORT! HINWEG DICH SCHER! SPRACH DER RABE NIMMERMEHR!
TROPF TROPFEL TROPF
E.A. POE
ICH HATTE SOLCHE ANGST, SIE KÖNNTE AUFHÖREN, DASS ICH ES GAR NICHT GENIESSEN KONNTE.
IN MEINEM TAGEBUCH GING ES DRUNTER UND DRÜBER. UM ZEIT ZU SPAREN, ERFAND ICH EINE KURZSCHRIFTVARIANTE VON GLAUBE-ICH, EINEN SPITZEN ZIRKUMFLEX.
Schule. Tammi kam rüber. ^ Wir spielten Sarg mit einem alten Karton. ^ Dad wollte, dass ich die Veranda fege. ^ Er meinte
NICHT LANGE, UND ICH KRITZELTE DIESEN HAKEN AUCH DIREKT ÜBER NAMEN UND PRONOMEN. ES WURDE EINE ART ABWEHRZAUBER, DER BÖSES FERNHALTEN SOLLTE.
Sun. JUNE 13
~~Mutter + ich~~ sind zur Kirche gegangen. ~~Molly~~ ist mit ~~uns~~ nach Hause gekommen ~~wir~~ gingen schwimmen. ~~Dad~~ brachte die Kissen für die
148
DANN VERFIEL ICH DARAUF, DAS SYMBOL ÜBER EINEN GANZEN EINTRAG ZU MALEN.
IM AUGUST, WÄHREND UNSERES ALS INITIATION GEDACHTEN AUSFLUGS INS ZECKENHEIM, WIRD ES ENDGÜLTIG UNLESERLICH.
~~Dad~~ hat ~~einen Toten~~. ~~Wir~~ fuhren ~~zum Zecken~~-~~heim~~. ~~Bill Hart~~ ist mitgekommen. ~~Wir~~ gingen spazieren. Es ~~wurde~~ dunkel. ~~Sternschnuppen~~
BEDENKT MAN DIE AUFWÜHLENDEN PSYCHISCHEN FOLGEN DIESES ABENTEUERS, BLEIBEN MEINE AUFZEICHNUNGEN VERBLÜFFEND GELASSEN. WEDER DER PIN-UP-KALENDER, DER TAGEBAU NOCH BILLS LUFTPISTOLE FINDEN ERWÄHNUNG. NUR DIE SCHLANGE - UND SELBST DIE BLOSS IN KARGEN WORTEN.
Sat. AUGUST 14
Schlange gesehen. Mittag gegessen.
ERNEUT DIESE BEÄNGSTIGENDE KLUFT ZWISCHEN WORT UND SINN. MEIN KLÄGLICHES AUSDRUCKSVERMÖGEN WURDE EINER SO VIELDEUTIGEN ERFAHRUNG NICHT GERECHT.
149

Abb. 5: Das Tagebuch dient als Quelle der erzählten Geschichte und als Ort des Zweifelns an selbiger (Bechdel, 148).

tiver Wahrnehmung beruht, sondern rückblickend wieder rekonstruiert werden muss.

Konsens in der Forschungsliteratur ist, dass eingestandene Unzuverlässigkeit die Darstellung in einem autobiografischen Kontext sogar zuverlässiger macht, weil sie die Authentizität der Erzählung betont. Mit Referenz auf das Wissen um die Fragilität von Erinnerung würde eine emphatische Beteuerung der absoluten Glaubwürdigkeit der erinnerten Geschichte die Leser_innen wohl eher dazu veranlassen, genau diese infrage zu stellen. So kann an dieser Stelle die eingestandene Unzuverlässigkeit die Authentizität der autobiografischen Erzählung stützen, was jedoch nichts daran ändert, dass die erzählte Erinnerung selbst unzuverlässig bleibt.

Fun Home spielt mit dieser Form der Authentizität. Zum einen wird die Erzählung durch die eingestandene Unzuverlässigkeit glaubwürdiger. Zum anderen wird das Tagebuch als Quelle diskreditiert, was nicht nur den Wahrheitsgehalt der Einträge, sondern des ganzen autobiografischen Comics hinterfragt, der sich sowohl auf die Erinnerung, als auch auf das Tagebuch als Quelle bezieht. Das gezeichnete Tagebuch mit dem »spitzen Zirkumflex« als Zeichen des Zweifelns verbildlicht dabei die Auseinandersetzung mit Erinnerung auf comicspezifische Weise.

»Ich will die Fakten nicht beschönigen. Wo wären wir ohne Fakten. Die Wahrheit also: [...]« (Gaiman/McKean, [4]). So beginnt der Protagonist des Comics *Violent Cases* (1991) von Neil Gaiman und Dave McKean die Erzählung über seine Kindheit. Im späteren Verlauf zweifelt der Protagonist jedoch zunehmend selbst an der Zuverlässigkeit seiner Erzählung. Häufig werden kleinere Panels schief auf einem *full-page shot* angeordnet. Die Schrift reicht über die Grenzen der Bilder hinaus. So entsteht eine Art Mosaik von Bildern, das in seiner simultan wahrgenommenen Anordnung auf der Seite undurchdringlich wirkt und erst durch die serielle Verfolgung der Panels und des Textes zu einer Geschichte wird. Dabei wird auf der Bildebene die Fokalisierung von erzählendem Ich und erlebendem Ich miteinander verwoben (vgl. Schüwer, 430). Der Inhalt der Bilder breitet sich über die Grenzen des Einzelpanels hinaus aus und dringt in die folgenden ein. Die die Erinnerung darstellenden Panels sind farblich anders markiert und brechen aus der geraden Reihe der Serie aus, um die anderen Panels zu überlappen oder von diesen überlappt zu werden. Die sowohl in ihrer Farbe als auch in ihrer Position markierten Panels der konkreten Erinnerung an die Verletzung durch den Vater können dazu veranlassen, schon auf dieser ersten Seite die Bilder der Erinnerung anzuzweifeln, auch wenn oder gerade weil die Erzählinstanz beteuert, nur Fakten und die Wahrheit zu präsentieren (Abb. 6).

Das Aussehen einer erinnerten Figur wird nicht einfach dargestellt. In der Anordnung der Panels und der sich überlappenden Zeichnungen wird vielmehr der Prozess des Sich-Erinnerns visualisiert (vgl. Schüwer, 429). Wir sehen wie sich die Bruchstücke der Erinnerung zusammensetzen und wieder verändern. Das Prozesshafte und die Instabilität von Erinnerung werden in den Vordergrund gerückt, sodass die Zuverlässigkeit der erzählten Erinnerung thematisiert und die Möglichkeit einer objektiven Darstellung verneint wird. Der selbstreflexive Bezug auf die Quelle beziehungsweise auf den

Prozess des Sich-Erinnerns, der als Quelle für die Geschichte dient, verweist selbstreflexiv auf die Konstruktion der Geschichte und thematisiert damit ihre Unzuverlässigkeit.

Fazit

Die selbstreflexiven Bezüge auf die Geschichte, die Ästhetik und den Kontext des Mediums Comic führen in den aufgeführten Beispielen genauso zu einem Hinterfragen der Zuverlässigkeit der Darstellung, wie Bezüge innerhalb der erzählten Welt auf die Ebene des *discourse*. Die Frage ›Wie wird erzählt?‹ tritt in den Vordergrund, während das, was erzählt wird, angezweifelt werden muss.

Die Thematisierung des Misstrauens gegenüber dem Medium Comic in *Don Quijote* lässt die historischen Bedingungen und normative Bewertung des Mediums aufscheinen und fungiert als Marker für die mögliche Unzuverlässigkeit der folgenden Geschichte.

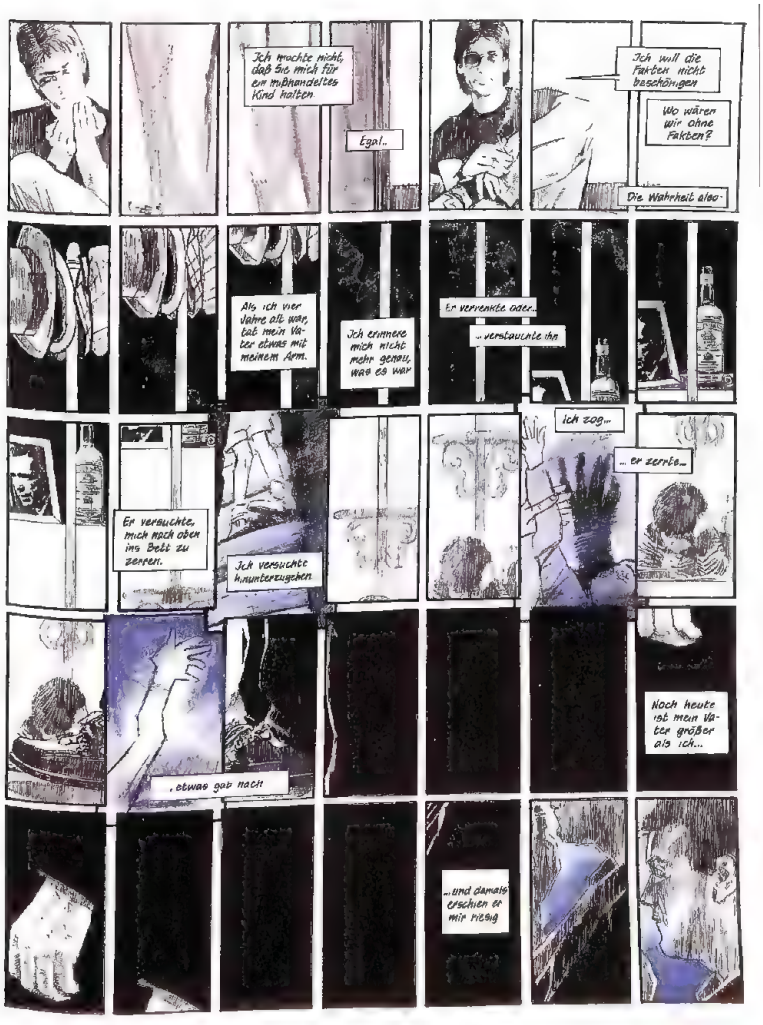

Ich wollte nicht, daß Sie mich für ein mißhandeltes Kind halten
Egal..
Ich will die Fakten nicht beschönigen
Wo wären wir ohne Fakten?
Die Wahrheit also:
Als ich vier Jahre alt war, bat mein Vater etwas mit meinem Arm.
Ich erinnere mich nicht mehr genau, was es war
Er versuchte oder..
..verstauchte ihn
Ich zog...
..er zerrte..
Er versuchte, mich noch oben ins Bett zu zerren.
Ich versuchte hinunterzugehen.
Noch heute ist mein Vater größer als ich...
..etwas gar nach
..und damals erschien er mir riesig

Abb. 6: Die Serialität der Panel als von Ambivalenz gekennzeichneter Prozess des Sich-Erinnerns (Gaiman/McKean, [4]).

Bezüglich der Medialität des Comics lässt sich in *Paul Austers Stadt aus Glas* ein ähnliches Verfahren feststellen, wenn Zeichen und Gegenstand nicht voneinander unterschieden werden können. Die Künstlichkeit der Darstellung wird mit der eigenen comicspezifischen Ästhetik betont, sodass das ›Wie wird erzählt?‹ immer schon neben dem ›Was wird erzählt?‹ mitgedacht werden muss. Ein Spiel über die Grenzen der erzählten Welt hinaus entwickelt auch *Amazing Spider-Man* 698. Indem die eigentliche Raffinesse der Erzählstrategien erst mit dem Wissen um das Ende in einem zweiten Lektüreakt wahrgenommen werden kann, wird der Blick der Rezipient_innen auf diese selbst zurückgeworfen. Sie blicken zunächst in die Geschichte, um daraufhin ihre eigenen Leseerfahrungen zu reflektieren. Das Erkennen der Konstruktion der

Geschichte wird zum eigentlich Lektüreerlebnis.

Die Frage nach dem Verhältnis von Authentizität und Erzählung wird in *Fun Home* thematisiert, indem nicht nur Wahrnehmung und Erinnerung der Protagonistin bzw. Autorin angezweifelt werden, sondern auch die Grenzen ihrer Vermittlung. Dabei stehen das Zeichen des Zirkumflex und das Tagebuch als Quelle der Erzählung paradigmatisch für diesen Zweifel. Im Gegensatz zu Alice in *Fun Home* betont der Erzähler von *Violent Cases*, dass er nur die Fakten und somit die Wahrheit berichten will. Schnell scheitert auch er an seinen Ansprüchen. Auf der visuellen Ebene des Comics wird die ambivalente und sich immer wieder verändernde Konstruktion der eigenen Erinnerung sichtbar.

Der Aspekt der Selbstreflexivität führt in den aufgeführten Beispielen nicht zu einer Stabilisierung oder Selbstvergewisserung der Geschichte, sondern vielmehr zu einer Befragung von Bedingungen, Grundlage und Kontext des jeweiligen Comics, welche sich als nicht zuverlässig herausgestellt haben. Die Leseerfahrungen der Rezipient_innen werden thematisiert und der Fokus immer wieder auf die Ebene des *discourse* gelenkt. Der Verweis auf die Materialität der Zeichen im Gegensatz zu ihrer Bedeutung lässt die Konstruktion der Geschichte in den Vordergrund rücken. Der *discourse* wird zum eigentlichen Thema, hinter das die Illusion der *story* zurücktreten muss.

Bibliografie

Bechdel, Alison (W/P): Fun Home. Eine Familie von Gezeichneten. Übers. v. Sabine Küchler und Denis Scheck. Köln: Carlsen, 2008.

Booth, Wayne C.: The Rhetoric of Fiction. 2. Aufl. Chicago: University of Chicago Press, 1983 [1961].

Engelmann, Jonas: Gerahmter Diskurs: Gesellschaftsbilder im Independent Comic. Mainz: Ventil, 2012.

Flix (W/P): Don Quijote. Die denkwürdigen Abenteuer des tapferen Ritters von der traurigen Gestalt. Frei nach dem Roman von Miguel de Cervantes Saavedra. In: Faz.de <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/cartoons/don-quijote-als-comic-von-der-lustigsten-gestalt-11482058/flix-don-quijote-start-bild-11740914.html>. 05.05.2012. Letzter Zugriff am 30.6.2017.

Frahm, Ole: Die Sprache des Comics. Hamburg: Philo Fine Arts, 2010.

Gaiman, Neil (W), Dave McKean (P): Violent Cases. Stuttgart: Ehapa, 1991.

Karasik, Paul (W), David Mazzucchelli (W/P): Paul Austers Stadt aus Glas. Hg. v. Bob Callahan u. Art Spiegelman. Übers. v. Werner Schmitz. Hamburg: Rowohlt: 1997.

Klar, Elisabeth: Die Relevanz der unzuverlässigen Erzählinstanz im Comic, Roundtable zum Unzuverlässigen Erzählen 3. <http://www.comicgesellschaft.de/?p=3903>. 27.03.2013. Letzter Zugriff am 10.6.2017.

Koebner, Thomas: Was stimmt denn jetzt? ›Unzuverlässiges Erzählen' im Film‹. In: Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film. Hg. v. Fabienne Liptay, Yvonne Wolf. München: Edition Text + Kritik, 2005, S. 19–38.

Liptay, Fabienne / Wolf, Yvonne: Einleitung. Film und Literatur im Dialog. In: Was stimmt den jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film. Hg. v. dens. München: Edition Text + Kritik, 2005, S. 12–18.

Martínez, Matías / Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie. 9. Aufl. München, [1999] 2012.

Nünning, Ansgar: Unreliable Narration. Zur Einführung. In: Unreliable Narration: Studien zur Theorie und Praxis unglaubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Literatur. Hg. v. dems. Trier: Wissenschaftlicher Verlag, 1998, S. 3–40.

Nünning, Vera: Conceptualising (Un)reliable Narration and (Un)trustworthiness. In: Unreliable Narration and Trustworthiness. Intermedial and Interdisciplinary Perspectives. Hg. v. ders. Berlin: De Gruyter, 2015, S. 1–28.

Nyberg, Amy Kiste: Seal of Approval. The History of the Comics Code. Mississippi: University Press, 1998.

Packard, Stephan: Wie narrativ sind Comics? Aspekte historischer Transmedialität. In: Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Hg. v. Susanne Hochreiter u. Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript, 2014, S. 97–120.

Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Trier: Wissenschaftlicher Verlag, 2008.

Sina, Véronique: Comic – Film – Gender. Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm. Bielefeld: transcript, 2016.

Slott, Dan (W) et al.: The Amazing Spider-Man: Dying Wish 1 (The Amazing Spider-Man 698). New York: Marvel Comic, 2012.

Stein, Daniel: Unzuverlässiges Erzählen in Comicserien, Roundtable zum Unzuverlässigen Erzählen 4. <http://www.comicgesellschaft.de/?p=3903>. 27.03.2013. Letzter Zugriff am 10.6.2017.

Wolf, Werner: Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik. Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie, In: Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär. Hg. v. Ansgar Nünning u. Vera Nünning. Trier: Wissenschaftlicher Verlag, 2002, S. 23–104.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Flix, 2.

Abb. 2: Slott, 17.

Abb. 3: Karasik/Mazzucchelli, 2.

Abb. 4: Karasik/Mazzucchelli, 137.

Abb. 5: Bechdel, 148.

Abb. 6: Gaiman/McKean, [4].

Anmerkungen

1] Die These von unzuverlässigen Fokalisierungsinstanzen ist in der Literaturwissenschaft umstritten. Für das spezifisch visuelle Medium Comic kann sie aber angenommen werden, da die Ebene des *discourse* wie im Film nicht allein durch eine Erzählinstanz vermittelt wird, sondern die Vermittlung der Geschichte wie im angeführten Beispiel durch diegetische Figuren übernommen werden kann.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Richard McGuires *Here* als implizite Selbstreflexion von Zeit

Sebastian R. Richter (Kassel)

Mit Zeitspüngen gelang es Richard McGuire in *Here* eine graphische Erzähltechnik zu entwickeln, die ein neues Licht auf das Medium Comic wirft: als Zeitkunst, welche – allerdings anders als der Film – die gefrorene Zeit beweglich macht. Andere grafische ›Zeitkünstler_innen‹ wie Chris Ware schwärmen nahezu von dieser Erzählweise: »Richard McGuire revolutionized the narrative possibilities of comic strips« (Ware, 1).

Dabei ist das Revolutionäre weniger durch die erzähltechnische Anlage festzustellen, sondern eher durch die Möglichkeit, die medialen Eigenschaften des Comics in unkonventioneller Form zu präsentieren. In diesem Kontext soll jene Besonderheit, comicspezifische Zeitlichkeit im eigenen Medium zu reflektieren, am Beispiel von *Here* untersucht werden. Außerdem wird diskutiert, inwieweit der Comic selbstreflexiv über Zeitlichkeit nachdenkt und welche Konsequenzen dies für das Denken von Zeit im Comic allgemein hat.

Ursprünglich erschien *Here* in schwarz-weiß als Acht-Seiter in RAW (Vol. 2, #1, hg. v. Art Spiegelman und Françoise Mouly) und wurde schließlich 2010 als 300seitige Buchversion erweitert und publiziert.

Implizite Selbstreflexion

Reflexion bedeutet im Sinne ihrer philosophischen Definition »Selbstbezug des Denkens« (Zwenger, 1842). Dabei ist die Form der Spiegelung, die dem Begriff der Reflexion innewohnt, eine im metaphorischen und nicht im physikalischen Sinne gemeinte. Im Spiegel erkennt sich das Selbst wieder und kann aufgrund dieser Selbsterkenntnis auch sein eigenes Denken beschreiben. Im Fall des Comics wäre also selbstreflexiv, wenn der Comic seine eigene ›Denktätigkeit‹ als Comic widerspiegelt. Generell ist der Comic als Objekt nicht zur Selbsterkenntnis fähig. Als Produkt von Subjekten erhält er allerdings seine Autonomie als Kunstwerk.

Immanente Reflexion würde bedeuten, die Phänomene der Reflexion zu beschreiben.

Insofern müsste der Comic, wenn er seine eigene Medialität widerspiegelt, die einzelnen Phänomene seiner Medialität innerhalb seiner selbst offenbaren. Implizite Selbstreflexion bedeutet in diesem Zusammenhang die Möglichkeit des Comics innerhalb seiner Autonomie als Kunstwerk selbst die Reflexion der Lesenden über das Medium anzuregen:

> Da der Leser unabdingbarer Bestandteil des literarischen Austausches ist, muss ein Text, dessen Hauptziel es ist, dem Leser seine Verarbeitungsmuster bewusst zu machen, als selbstreflexiv betrachtet werden, auch wenn er keine motivischen Indikatoren aufweist (Dauner, 214).

Der Comic macht insofern die Leser_innen auf bestimmte mediale Voraussetzungen aufmerksam, welche dem Medium selbst immanent gegeben sind. Um implizite Selbstreflexion unter dem besonderen Aspekt der Zeitlichkeit zu verstehen, soll zunächst ein kleiner Überblick zeitphilosophischer Überlegungen gegeben werden.

Zeitphilosophische Grundlagen

Zeit als Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft kann nicht physikalisch quantifiziert werden. Sie ist nur messbar, wenn die Messung in der Gegenwart beginnt und endet, wobei die Differenz zwischen zwei Augenblicken berechnet wird. Dabei kann nicht frei entschieden werden, zu welcher Zeit gemessen wird, nur im *Jetzt*, das heißt in der Gegenwart kann eine Zeitmessung erfolgen. Augustinus stellt in seinen *Confessiones* fest, dass Vergangenheit und Zukunft flüchtig sind, weil sie eben nicht mehr sind oder noch nicht sind. Dabei ist die Gegenwart ebenso spröde, ihre Dauer ist kontextabhängig und kann als Tag oder als ein bestimmtes Jahr dargestellt werden:

> Denn meine Kindheit, die nicht mehr ist, liegt in der vergangenen Zeit, die nicht mehr ist; aber ihr Bild, das ich heraufhole, wenn ich von ihr erzähle, sehe ich im gegenwärtigen Augenblick, weil es noch in meinem Gedächtnis ist (Augustinus, 595).

Jene Perspektive auf Vergangenheit und Zukunft aus der Gegenwart heraus, jener Präsentismus (vgl. Wyller, 102) interpretiert Zeitlichkeit aus der Gegenwart eines Augenblicks, der sich mit anderen Zeitbildern aus der Vergangenheit oder Zukunft überlappen kann.

Der Philosoph John McTaggart erkennt innerhalb des Präsentismus zwei Serien der Zeitlogik. Die sogenannte B-Serie, welche sich an der physikalischen Zeit als Folge (von früher bis später) orientiert und welche feststehend angeordnete Zeitpunkte beinhaltet, und die A-Serie, welche andere Zeitpunkte ausgehend von einem Kernzeitpunkt betrachtet (ein subjektiv festgelegter Punkt als Gegenwart). McTaggart entdeckt bei beiden Serien logische Widersprüche, weshalb er davon ausgehen muss, dass Zeit nicht existiert, denn die A-Serie kann einerseits nur als Teil der B-Serie betrachtet werden (ich nehme in einer Folge 1, 2, 3, 4 die Zahl 3 als Fixpunkt, von dem ausgehend die 2 vorher war), andererseits findet sich dann die A-Serie mit jedem neuen Fixpunkt in permanenter Veränderung und es handelt sich um keine stetige Reihe mehr. Wenn verschiedene Ereignisse unterschiedlich interpretiert werden, kann man nicht von einer einheitlichen Zeit ausgehen. Aus der Perspektive der Gegenwart sind

Vergangenheit und Zukunft nicht existent. Zeit ist subjektiv verankert (vgl. McTaggart, 458–459).[1]

Man findet insofern »die Dauer von Zeitverläufen nicht *in* den Ereignissen, sondern als eine Relation zwischen Ereignissen« (Wyller, 51; Herv. im Orig.). Das bedeutet allerdings, um die Dauer zwischen zwei Zeitverläufen zu verstehen, reicht es nicht, ihr Verhältnis zu kennen. Erster Fall ist relevant für die Physik, zweiter für das menschliche Zeiterleben. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft werden deshalb für die Physik nicht mehr quantitativ nachvollziehbar. Auch Einstein fühlte sich unbehaglich damit, ein *Jetzt* nicht wissenschaftlich erklären zu können. Es enthält einen unerklärlichen Mehrwert, der nicht offensichtlich bestimmbar ist (vgl. Wyller, 53).

Gilles Deleuze macht auf diesen Sachverhalt in seiner frühen Schrift *Differenz und Wiederholung* aufmerksam. Er unterscheidet das, was McTaggart als A- und B-Serie beschreibt, als ›reine Form der Zeit‹ und ›empirische Inhalte‹. Letztere sind einer permanenten Veränderung unterworfen, während die erste vom Stillstand ausgeht.

> Denn die empirischen Inhalte sind beweglich und folgen aufeinander; die Bestimmungen *a priori* der Zeit dagegen sind unbeweglich, stillgestellt wie auf einem Photo oder einer erstarrten Aufnahme, koexistieren in der statischen Synthese, die an ihnen die Unterscheidung im Verhältnis zum Bild einer gewaltigen Tat vollzieht (Deleuze, 365–366; Herv. im Orig.).

Jene statische Synthese, die gefrorene Zeit, ist ein Aspekt, der Comicleser_innen vertraut erscheint. Der Comic stellt eine solche ›reine Form der Zeit‹ dar und suggeriert zudem Bewegung. Um diesen Dualismus nachzuvollziehen, soll im Folgenden genauer aufgezeigt werden, wie Zeit im Comic unter diesen Bedingungen existieren kann.

Zeit im Comic

Der Comic steht als mediale Form zwischen den räumlichen und zeitlichen Künsten, wobei letztere Kunstwerke sind, die innerhalb einer bestimmten Zeitspanne verlaufen, wie bspw. Filme oder Musikstücke. Der Comic ist zwar sequenziell, allerdings kein Zeitmedium. Er arbeitet mit induktiver Zeit oder wie Scott McCloud es ausdrückt: »Comic panels fracture both time and space, offering a jagged staccato rhythm of unconnected moments« (McCloud, 75).

Nach McCloud stellen die Leser_innen die Induktion der Zeit her, was auch bedeutet, dass sie dem Comic die implizite Bewegung beim Rezipieren zuschreiben. Prinzipiell kann deshalb jede sequenzielle Verbindung von Augenblicken auf die *moment-to-moment*-Sequenz zurückgeführt werden (vgl. Schüwer, 52).[2]

Ein hervorzuhebender Aspekt ist außerdem das Verhältnis zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit. Aus ihm ergibt sich die Rhythmisierung der Comics (vgl. Baetens/Pylyser, 304), wobei hier eingeschränkt werden muss: Katharina Serles macht darauf aufmerksam, dass die Definition des medienspezifischen Rhythmus im Comic als Folge der Verschränkung von Zeit und Raum »aus bildwissenschaftlicher Perspektive […] unzulänglich« (Serles, 81) ist. Dabei verweist sie auf Jens Balzer, der die These vertritt, dass weder

die Narrationstheorie, welche nur die Sequentialität im Comic berücksichtigt, noch die Ikonographie, welche die Panels als Einzelbilder analysiert, dem Comic als raum-zeitlich dualistisches (oder dialektisches) Medium in Gänze gerecht werden (vgl. Balzer, 144). Eine Erzählinstanz im Comic ist allgemein ein eher zweifelhaftes Thema (vgl. Barbieri, 130), denn wer würde in Bildern erzählen bzw. wessen *point-of-view* wird im Comic (re-)präsentiert? Man kann auch hier nur wieder von den Leser_innen ausgehen; das heißt Erzählzeit kann in ihrer Dauer nicht objektiv festgestellt werden und ist vor allem subjektiv. Als lineare Lesebewegung, die sich analog zur Rezeption von Literatur innerhalb ›westlicher‹ Konventionen von links nach rechts orientiert, ist sie zwar von Autor_innen gesetzt, allerdings entscheiden die Rezipient_innen, ob sie dieser folgen. Im Beispiel des klassischen *3-panel-strips* beginnt das jeweils linke Panel die Zeitlinie, das rechte beendet sie. Die Zeitlinie wird dabei deutlich hervorgehoben: springen die Leser_innen vom letzten Panel zurück zum ersten, handelt es sich um einen Sprung in die Vergangenheit: das bisher Rezipierte, das als Erinnerung aus der Vergangenheit im gleichen Moment wie die Gegenwart wiederkehren kann.

> Wir können den Blick zu früheren Paneln zurückführen, wir können zurückblättern – aber im Verfolgen des gezeigten prozessualen Geschehens verflüchtigen sich auch hier die Einzelpanel, verschwinden, sind blasse Erinnerung [...] (Grünewald, 24).

Die Zeitlinie zwischen den Panels in ihrer klassischen Lesart zeigt Zeit als lineare Struktur. So wie Narrativität nicht zeitlich gebunden ist (auch ein Raum kann über die Deutung seiner gleichzeitig angeordneten Objekte und seines Zustandes erzählen), ist Ikonisches auch zeitlich (Bilder können gelesen werden). Eine Zeitlinie innerhalb eines Bildes dagegen ist ein Aspekt, der den Comic der Malerei ähnlich macht. So zum Beispiel die Bewegung, die innerhalb eines Panels entsteht. Die statische Zeichnung erzeugt eine solche Bewegung oder Zeit, allerdings nur induktiv. Zeit ist nicht per se im Medium enthalten.

Bewegung und Zeit in Verbindung zu setzen ergibt wahrnehmungspsychologisch und physikalisch durchaus Sinn, denn die Zeit ist die Dauer, die zwischen zwei Augenblicken dargestellt wird. Aber wo befindet sie sich im Comic? McCloud hebt den durchaus wichtigen Faktor des Panels hervor: Durch Wiederholung desselben Panels, Streckung eines Einzelpanels oder randlose Panels kann erzählte Zeit verlängert werden (vgl. McCloud, 109–110). Allerdings bleibt der Augenblick ein Augenblick, lediglich medieninterne Zeichen deuten auf eine sequenziell gegebene Zeitlichkeit hin. Die Deutung dieser Zeichen wird den Leser_innen überlassen, sie ist keine medienimmanente Zeit, die gegeben ist, sondern die Zeit, die die Rezipient_innen aus den Zeichen des Mediums heraus deuten. Ähnlich wie der diegetische Raum ein *Off* enthält das nur gedanklich erweitert wird, existiert die Zeit im Comic nicht objektiv. Dabei kann die Analyse der Erzählzeit nicht die Zeitlichkeit reflektieren, die im Medium selbst eine Rolle spielt, sie wird lediglich auf die Leser_innen übertragen. Einen zeitlichen Verlauf vom Alltagswissen her einzuschätzen, ist nicht unbedingt exakt (vgl. Abel/Klein, 94). Sich dieser »letztlich paradoxen Ausgangssituation«

(Abel/Klein, 92) zu stellen, ist Aufgabe der Leser_innen. Die Paradoxie entsteht nicht nur zwischen Linearität und Augenblick, sie entsteht, weil die Zeit ein Gedankengespinst ist, das im *gutter* nur diegetisch existiert.

Die besondere, als System von Panels arrangierte Form des Comics simuliert gerade, weil räumlich und zeitlich dargestellt wird, eine Abbildung menschlicher Zeitwahrnehmung. Der Comic macht es möglich, mehrere Zeitpunkte auf einer Seite im Verhältnis zum Raum zu sehen. Im Beispiel einer Sonntagsseite von *Gasoline Alley*, gezeichnet von Frank King, gedruckt in der *Chicago Sunday Tribune* vom 15. April 1934, spaltet sich ein über die ganze Seite und in zwölf Panels abgebildeter Raum in mehrere Zeiten auf (Abb. 1). Die Protagonist_innen Skeezix und Trixie bewegen sich während eines Dialogs in Leserichtung durch Orts- und Zeitpunkte der jeweiligen Panels. Im Überblick der ganzen Seite wird der Raum als ein nur von den *gutters* getrenntes, einheitliches Bild dargestellt, während die Panels unterschiedliche Zeitpunkte realisieren. Jene Zeitteile ergeben in ihrer Anordnung einen ganzheitlichen Raum (vgl. Bartual, 55–56). Gerade Erinnerungsbilder, die trotz der nachfolgenden linearen Abfolge durch die Zeit springen, rufen einen Prozess von nicht linearer Gleichzeitigkeit hervor: »memory is not a linear narrative system; it endlessly revises and recycles old materials« (Bartual, 61). Dies könnte man durchaus als »translineare Struktur« (vgl. Schüwer, 238–241) bezeichnen, die dem Comic innewohnt.

GASOLINE ALLEY
I HEAR SOMEONE HAS DUG A CELLAR CAN YOU TELL ME WHERE IT IS?
OH YOU'RE LOOKING FOR THE DEPRESSION IT'S BACK AROUND THE CORNER
GEE IT'S HIGH ISN'T IT SKEEZIX?
SHUCKS I'VE BEEN A LOT HIGHER THAN THIS TRIXIE!
IT AIN'T SO BAD NOW
ALL RIGHT TRY THIS
DON'T WALK OFF THE END.
NO, BUT IF I HAD A PARACHUTE I WOULD
LOOK TRIXIE! THIS IS ONE WAY TO COME DOWN
SO IS THIS
THERE'S A SWELL ECHO DOWN THAT PIPE. TRY IT
HEY WAUNT YOU DOIN' DOWN THERE!
WHO WANTS TO KNOW?
I BET YOU I COULD SLEEP THIS WAY
I'LL WAIT TILL THE BEDROOM IS FINISHED
HAPPY LANDINGS!
GEE IT AIN'T SO SOFT
LOOK OUT TRIXIE I'M GOIN TO JUMP
YOU'D BETTER NOT. YOU'LL CRACK UP.
WHAT'S THIS, A JAIL BREAK?
NOPE A CAVE MAN LEAVIN' HOME
I'M MAKIN' A CASTLE
MINE'S GOIN TO BE A PORTRAIT OF UNCLE WALT
GIDDYAP YOU STIFF LEGGED CROW-BAIT!
HERE COMES THE CARPENTER
WELL IT LOOKS AS IF THE HOUSE IS STILL HERE
YES SIR NOW DON'T YOU GO AN SPOIL IT FOR US.
Abb. 1: Einheitlicher Raum und veränderliche Zeit (King, 15.04.1934).

matische Reihe aufgefasst werden kann. Die Sequenzialität ist gerade nicht die Besonderheit des Comics – sie ist im Film auch gegeben –, sondern die Möglichkeit, Momente der Zeit in ihrer Gleichzeitigkeit zu präsentieren. »If we are sometimes unaware of this, it is because the use of the sequence in comics is, more often than not, very conventional« (Bartual, 52). Gerade Comics, die die klassische sequenzielle Reihenfolge infrage stellen, heben in ihrer Reflexion die Medialität ihres Mediums als Differenz von Zeit und Raum hervor. Insofern ist es irritierend, vom ›Fluss der Zeit‹ analog zum Film zu sprechen. Dass Roberto Bartual die Erinnerung besonders hervorhebt, liegt vor allem daran, dass der Comic als Bild immer auch Vergangenes wieder aktualisieren (im Sinne von lebendig machen) kann. Der nostalgische Moment ist, weil er nur noch in zweiter Instanz wiederhergestellt wird, der verlorene Augenblick (oder die verlorene Zeit). Das reproduzierte Bild ist Stellvertreter einer technisch unendlich reproduzierbaren Medialität, welche ihre Aura in dem Verlust der Gegenwart herstellt. Die Zeitlichkeit des *punctums* definiert Roland Barthes als wesentlichen Moment, der gewesen sein wird und ist: »Das *punctum* aber ist dies: er wird sterben. Ich lese gleichzeitig: *das wird sein* und *das ist gewesen*; mit Schrecken gewahre ich eine vollendete Zukunft, *deren* Einsatz der Tod ist« (Barthes, 106; Herv. im Orig.). Natürlich ist ein *punctum* in der Fotografie als direkte Abbildung der Wirklichkeit wirksamer als im Comic. Allerdings stellt auch der Comic durch seine mediale Beschaffenheit eine mögliche Welt her, in der die Erlebnisse der Figuren real sind. Der Stillstand ist beiden Medien eigen. Die unterschätzte besondere Eigenschaft des Comics als Medium, welches den Augenblick, also die immer wieder verlorene Gegenwart als ewig setzen kann und so die Zeit aus ihrem Fluss reisst, ist es, welche den Comic als Kunstform besonders macht. Es geht also nicht darum, wie Bewegung simuliert wird, sondern wie der Augenblick selbst festgehalten werden kann. Hervorzuheben ist dabei, dass beim Zusammenziehen der Zeit nicht nur die Erinnerung eine Rolle spielt. Natürlich kann ein Bild der Vergangenheit in der Gegenwart präsent werden, Bartual vergisst dabei aber die Zukunft bzw. das Bild der Zukunft zu berücksichtigen.

Here als implizit selbstreflexiver Comic

Richard McGuire konfrontiert die Leser_innen mit der Endlichkeit ihrer eigenen Lebenszeit. Angesichts eines Zeitrahmens im Umfang von 3.000.522.175 Jahren, den das Buch ausbreitet, macht die menschliche (individuelle) Lebensspanne nur einen geringen Teil aus. Das *Hier*, der Ort, an dem alles spielt, überlebt jede Zeit, ist permanent präsent. Zentral positioniert sich das Buch um das 20. Jahrhundert und die Familie, die über Generationen in einem Haus lebt. Jedes Panel des Buches ist durch eine Jahresangabe markiert, wodurch bei ineinander verschachtelten Panels auch die Jahre im Arrangement des Gesamtbildes in Beziehung gesetzt werden. In *Here* stehen Augenblicke von maximal wenigen Minuten längeren Zeitspannen, durch die von Panel zu Panel gesprungen wird, gegenüber. Dieser Kontrast entsteht nicht durch einen rhyth-

mischen Verlauf als Folge einer Gegenbewegung zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit, sondern durch die gegenläufige Zeit, die zwischen den Momentaufnahmen verläuft. Genau hier präsentiert sich der Comic als sequenzielle Augenblickskunst. Wie in der Chronofotografie[3] verlagert sich die Bewegung in den Ort zwischen den punktuellen Augenblicken, also in das *gutter* (das bei *Here* kaum sichtbar ist). Die Zeit verschwindet, weil sie nicht im Einzelbild, in der Gegenwart existiert, sondern als Abstraktum, das zwischen den verbundenen Momentaufnahmen entsteht. Blättert man in dem Buch, gibt es einzelne Panels, die beinahe eine Bewegung erzeugen, wie sie vom Daumenkino bekannt ist, zum Beispiel der Junge, der 1933 einen Handstand versucht (vgl. McGuire [37]–[45])[4], oder der Pfeil, der 1402 durch die Luft fliegt (vgl. ebd. [197]–[201]). Andere Seiten heben die Panelstruktur des Comics hervor, wie die Augenblicksbilder des in den Wohnraum hereinfliegenden Vogels 1998 (vgl. ebd. [167]) oder die Bewegungen des Handwerkers, der 1907 das Haus verkleidet (vgl. ebd. [238]).

Zeitlichkeit wird auch innerhalb der Dialoge zwischen den Figuren thematisiert. In der ersten Version von 1989 kündigt eine schwangere Frau im Jahre 1957 eine bevorstehende Geburt an mit den Worten: »Honey? I think its time« (Taylor, 48). Die Buchversion beginnt alternativ mit einer Frau, die etwas sucht: »Hm...now why did I come in here again?« (McGuire, [10]). Auf einer der letzten Seiten findet sie jenes gesuchte Objekt: ein Buch, vielleicht ein Fotoband oder *Here* selbst: »Now I remember« (McGuire, [294]). In beiden Beispielen wird die Flüchtigkeit der Zeit thematisiert: Der besondere Moment der Geburt steht dem augenblicklichen Vergessen gegenüber. Erinnerung und Vergessen sind beides Versuche, die Zeit festzuhalten.

Eigene Erinnerungen oder (Familien-)Fotos dienten als Vorlage für McGuires Werk, wie sein Arbeitsbuch bestätigt (vgl. Taylor, 30). Der Eindruck der Zeit wird zum Eindruck einer Sammlung von besonderen Ereignissen: erste Begegnungen, Schmerz, Tod. Aus jenen Augenblicken, die selbst nicht quantifiziert werden können, verbinden die Menschen eine scheinbare Kontinuität, Zeitlichkeit als Ganzes.

Die Jahreszahlen in der linken oberen Ecke jedes Panels versuchen zudem einen Augenblick zu fangen, indem sie ihn in unsere Zeitrechnung integrieren. Dies bietet Orientierungsmöglichkeiten, die allerdings für die sequenzielle Verbindung zwischen den Panels überhaupt keine Rolle spielen. Sie machen lediglich darauf aufmerksam, dass weit entfernte Zeiten, innerhalb des kontinuierlichen Ortes in *Here*, zusammengezogen werden. Jenes Zusammenziehen der Zeit oder Verknoten mehrerer Augenblicke betont auch McCloud als spezifische mediale Eigenschaft im Comic (vgl. McCloud, 103–105).

Anhand einer beispielhaften Szene aus *Here* kann die Verbindung zwischen den Panels verdeutlicht werden: Vier Menschen – zwei Frauen, zwei Männer – sitzen zusammen, wobei die jüngere Frau einen Witz erzählt. Parallel wird die Entstehung des Hauses gegenüber gezeigt (das ca. 150 Jahre älter ist als das, in dem sich die vier Figuren befinden). Der Bau und die Erzählung des Witzes erstrecken sich über mehrere Seiten, wobei die Entwicklung der Landschaft (ab 8.000 v. Chr.)

Abb. 2: Montage zweier Augenblicke – Hustenanfall und Hausbrand (McGuire [30]–[31]).

und die Jahre des Baus (1763 bis 1766) dem Jahr 1989 gegenübergestellt werden. Als ein Zuhörer nach der Pointe zu husten beginnt und vom Stuhl kippt, wird dieses dramatische Ereignis vom bereits gebauten und nun brennenden Haus gerahmt (Abb. 2). Die Elemente sind miteinander verbunden und sie streben jeweils einen Höhepunkt an, ein Ereignis (vgl. McGuire [14]–[31]).

Die thematisch-narrative Verbindung der Panels hat McGuire bewusst in Szene gesetzt und genau ausgewählt. Das macht eine bei Taylor publizierte Verlaufsskizze deutlich, in der er Themenblöcke alphabetisch geordnet, ihre Panelanzahl eingeschätzt und ihren Ablauf Seite für Seite in einer Tabelle konstruiert hat (vgl. Taylor, 31). Wesentlich ist jedoch, dass auf diesen wenigen Seiten ganz unterschiedliche Zeiträume verbunden werden: die Sekunden, welche die Witzeerzählerin benötigt, werden vom Autor einer langen Zeitspanne, von der Entstehung der Landschaft über das Fällen der Bäume eines dichten Waldes bis zum vollständig gebauten Haus, gegenübergestellt. Zeit wird hier durchaus relativ als sich parallel überlagernde Zeitlinien mit unterschiedlichen Zeitdauern, die hinter den spezifischen Augenblicken der Einzelbilder verschwinden, präsentiert. Der *point-of-view* der Leser_innen wird das Merkmal des Erzählens. Es ist keine konkrete Erzählinstanz vorhanden. Die Rezipient_innen selbst legen mit ihrem Weg durch das Buch die Narration fest und springen durch die Zeit ohne im Lese-

fluss behindert zu werden. Der Raum erzählt, obwohl er seine eigene Positionierung über die Jahre nicht verändert, über seinen veränderten Inhalt. Vieles bleibt der Fantasie der Leser_innen überlassen, so auch was aus dem umgestürzten Zuhörer des Witzes wird. Ob er in diesem Moment gestorben ist, überlebt hat oder nur nicht mehr Teil jenes Ortes ist, bleibt offen und eine offensichtliche Antwort verschwindet innerhalb der fragmentierten Augenblicke.

In *Here* ist die Gleichzeitigkeit nicht nur auf eine Seite bezogen, sondern auf die Rahmung, welche durch den Umschlag begrenzt wird. Die Mauer des Hauses rahmt den Comic, das Buch selbst stellt den abgeschlossenen Mikrokosmos einer Seite als historischen, nicht chronologischen Verlauf dar, ein Ort, welcher mehrere Augenblicke gleichzeitig präsentiert. Dabei werden unterschiedliche medienspezifische Besonderheiten implizit selbstreflexiv verhandelt. Ereignisse unterschiedlicher Zeiten werden kausal miteinander in Verbindung gebracht: Das Reh von 1622 schreckt auf, nach hinten auf den Wellensittich von 1990 blickend (vgl. McGuire [248]). Auf das Klingeln der Tür 1986 reagiert der amerikanische Ureinwohner 1609, der sich bei seinem sexuellen Annäherungsversuch ertappt fühlt (Abb. 3). Seinen Blick zur linken Seite, auf die

Abb. 3: Kausalkette durch die Zeit (McGuire [92]–[93]).

Lautquelle gerichtet, meint er etwas gehört zu haben. Generell wäre eine solche Verbindung zwischen zwei nebeneinanderliegenden Panels nichts Besonderes. Durch die jeweils abweichenden Jahreszahlen in den Boxen wird aber ein Sachverhalt lesbar, ohne den ansonsten nicht zum Reflektieren über Zeit im Comic angeregt werden würde.

Was von der Zeit übrig bleibt

Der Comic ist eine Repräsentation des Denkens, wenn er die reflexive Vergangenheit darstellen kann, die Vergangenheit, welche gleichzeitig zur Gegenwart stattfindet und auf die Zukunft verweist. Dabei ist ein besonderer Sachverhalt, dass er bereits selbst ein Abbild der Gegenwart ist. Der Augenblick ist – im Comic eingefroren – nur ein bildlicher, kein empirischer. In dieser Hinsicht ist die Zeiterfahrung im Comic eine statische, die dem Bewusstsein aber vertraut erscheint (wir selbst nehmen nur Zeitpunkte wahr, keinen ›Fluss der Zeit‹).

Bezüglich des Auftretens von Zeitlichkeit wurden zwei philosophische Implikationen festgestellt. Erstens: Die reale Zeit (Erzählzeit) spielt keine Rolle. Der Comic zeichnet sich als ein Medium aus, in dem Zeit stillsteht und in die Augenblicke der Panels eingefroren ist. Es ist unerheblich, wie viel Zeit beim Lesen vergeht. Insofern könnte man von einer subjektiven Zeit ausgehen, die im Comic als Kunstobjekt enthalten ist und von den Leser_innen interpretiert wird.

Zweitens: Weil der Comic gerade keine durch bewegte Körper wahrgenommene Zeit präsentiert und insofern auch keine Dauer, sondern permanent eingefrorene Augenblicke, sind Bewegungslinien, das heißt die Linien, die Bewegung im statischen Bild simulieren (vgl. McCloud, 118–122), dementsprechend nur variierte Gegenwart, die noch den Schatten, die Möglichkeit von Bewegung (und Überbleibsel der anderen Zeitebenen) zurücklässt. Beide Implikationen stellen den Comic sowohl als reine Raumkunst wie auch als reine Zeitkunst infrage.

Narration beginnt, wenn eine Form von Abläufen subjektiv verankert wird. Erzählen bedeutet Geschehnisse als lose Augenblicke zu verknüpfen und einen Bedeutungsinhalt zu generieren. McGuire exemplifiziert das mit *Here*. Sein Werk spielt experimentell mit den Möglichkeiten der narrativen Grenzen des Comics, sprengt diese Narration jedoch nicht und lässt die Erzählung dadurch unvollständig werden, sondern überträgt den Leser_innen die Aufgabe, zu erzählen, um die Verbindung zwischen den Augenblicken zu knüpfen. Dabei stellt McGuire als Autor bereits potentielle Anknüpfungsmöglichkeiten her.

In der Geschichte werden isolierte Ereignisse zu einer Einheit verbunden. McTaggart hat diese Verbindung zwischen Zeit und Veränderung als pure Illusion entlarvt. Der Comic arbeitet mit der Simulation von Raum und Zeit, das heißt er arbeitet mit jener subjektiven Zeit, die nur Illusion ist. Dieses Bewusstsein für die besonderen medialen Eigenschaften des Comics stellt McGuire durch implizite Selbstreflexivität her, die durch ihre strukturelle Anlage nicht selbst reflektiert, sondern die Leser_innen über das Medium bzw. mit dem Medium reflektieren lässt.

Bibliografie

Abel, Julia und Christian Klein: Leitfaden zur Comicanalyse. In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hg. v. Julia Abel u. Christian Klein. Stuttgart: Metzler, 2016, S. 77–106.

Augustinus, Aurelius: Confessiones/Bekenntnisse. Übers. v. Kurt Flasch u. Burkhard Mojsisch. Stuttgart: Reclam, 2009.

Baetens, Jan und Charlotte Pylyser: Comics and time. In: The Routledge Companion to Comics. Hg. v. Frank Bramlett, Roy T. Cook u. Aaron Meskin. New York: Routledge, 2017, S. 303–310.

Balzer, Jens: Der Horizont bei Herriman. Zeit und Zeichen zwischen Zeitzeichen und Zeichenzeit. In: Ästhetik des Comic. Hg. v. Michael Hein, Michael Hüners u. Torsten Michaelsen. Berlin: Erich Schmidt, 2002, S. 143–152.

Barbieri, Daniele: Zeit und Rhythmus in der Bilderzählung, In: Ästhetik des Comic. Hg. v. Michael Hein, Michael Hüners u. Torsten Michaelsen. Berlin: Erich Schmidt, 2002, S. 125–142.

Barthes, Roland: Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie. Übers. v. Dietrich Leube. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1985.

Bartual, Roberto: Towards a panoptical representation of time and memory: Chris Ware, Marcel Proust and Henri Bergson's »pure duration«. In: Scandinavian Journal of Comic Art 1.1 (2012), S. 47–68.

Dauner, Dorea: Literarische Selbstreflexivität, In: Universität Stuttgart. <https://elib.uni-stuttgart.de/bitstream/11682/5349/1/DissDaunerPublish.pdf>. 10.2009. Letzter Zugriff am 04.06.17.

Deleuze, Gilles: Differenz und Wiederholung. Übers. v. Joseph Vogl. 3. Aufl. München: Fink, 2007 [1992].

Grünewald, Dietrich: Fluss und Bäche. ›Zeit‹ in der Bildergeschichte. In: Comics intermedial. Hg. v. Christian A. Bachmann, Véronique Sina u. Lars Banhold. Essen: Bachmann, 2012, S.23–53.

King, Frank: Gasoline Alley, in: Chicago Sunday Tribune vom 15.04.1934, S. [102].

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: DC Comics, 2000 [1993].

McGuire, Richard: Here. New York: Pantheon, 2014.

McTaggart, John Ellis: The Unreality of Time. In: Mind 17.86 (1908), S.457–474.

Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Trier: Wissenschaftlicher Verlag, 2008.

Serles, Katharina: ›Time in Comics is infinitely weirder than that‹. *Zooming/Folding/Building Time* bei Marc-Antoine Mathieu und Chris Ware. In: Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Hg. v. Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck, Bielefeld: transcript, 2014, S. 79–96.

Taylor, Craig (Hg.): From Here to Here. Richard McGuire Makes a Book. In: Fivedials 35. <http://fivedials.com/files/fivedials_no35.pdf>. Letzter Zugriff am 12.07.17.

Ware, Chris: Richard McGuire and ›Here‹, a grateful appreciation. In: abovethetreeline.com. <http://edelweiss-assets.abovethetreeline.com/RH/supplemental/Here%20-%20ChrisWare%20essay.pdf>. Letzter Zugriff am 19.06.17.

Werner, Lukas: Metacomic, In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hg. v. Julia Abel u. Christian Klein. Stuttgart: Metzler, 2016, S. 304–315.

Wyller, Truls: Was ist Zeit? Ein Essay. Übers. v. Gabriele Haefs. Stuttgart: Reclam, 2016.

Zwenger, Thomas: Reflexion. In: Neues Handbuch philosophischer Grundbegriffe. Hg. v. Petra Kolmer u. Armin G. Wildfeuer. 3: Freiburg i. Br.: Karl Alber, 2011, S. 1842–1863.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Frank King, 15.04.1934.

Abb. 2: McGuire [30]–[31].

Abb. 3: McGuire [92]–[93].

Anmerkungen

1] Den Hinweis auf McTaggart verdanke ich Truls Wyller.

2] Schüwer hält die Kategorisierungen von McCloud für zu starr, weil *moment-to-moment* und *action-to-action*-Sequenzen nicht so klar getrennt werden können.

3] Auf die Parallelen zwischen Comic und Chronofotografie verweisen unter anderem Balzer, 144 und McCloud, 116–117.

4] Da *Here* keine Seitenangabe enthält, beginnt die Zählung mit dem Titelblatt.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

oh no – this comic is literally me[1]

Webcomics im Zeitalter ihrer memetischen Rezeption

Tim Glaser (Braunschweig)

oh no – this is literally an introduction

Webcomics verändern sich mit ihrem Web mit. Technologische Faktoren, Geschäftsmodelle und neue Rezeptionsmodi beeinflussen Webcomics und die Art und Weise, wie diese ihre eigenen Konventionen hinterfragen und transformieren können. In diesem Beitrag soll veranschaulicht werden, welchen Einflüssen Webcomics im Zeitalter von Plattform-Kapitalismus ausgesetzt sind und wie in diesem Prozess mediale Voraussetzungen reflektiert und in den Comics verarbeitet werden. Der Fokus liegt dabei auf dem Einfluss von Kommentarfunktionen und Formen partizipativer Aneignung durch Rezipient_innen.

Plattformen, Portale und soziale Medien bestimmen unsere Wahrnehmung und Auseinandersetzung mit medialen Inhalten im Internet maßgeblich mit. Geert Lovink spricht davon, dass »[d]as Informationszeitalter […] von einer Handvoll Social-Media-Plattformen beherrscht« (Lovink 2017b, 59) wird. Dies hat zunehmend Auswirkungen auf die Aufmerksamkeitsökonomien der Nutzer_innen. Hinter den verschlossenen oder nur bedingt zugänglichen ›Walled Gardens‹ von Facebook, Google, Amazon und anderen Unternehmen geht es vor allem darum, Personen an Angebote zu binden und Interaktionen zu quantifizieren, damit die Daten nutzbar gemacht werden können. Webcomics erscheinen dabei als Teil des komplexen Wettkampfs um *likes*, *clicks*, *shares*, *upvotes*, *comments* und *recommendations*. Plattformen bestimmen damit unsere Möglichkeiten mit den Regeln, Algorithmen und Funktionen umzugehen, die durch sie gestaltet werden. Rage Comics[2] und *memes* in Comic Form – wie *Pepe the Frog*, welcher im letzten US-amerikanischen Wahlkampf traurige Berühmtheit erlangte[3] – stehen beispielhaft für Praktiken der Bildproduktion und des Konsums in partizipativen Netzgesellschaften. Affektive Reaktionen wie ›this is so me‹, ›this is literally me‹, ›I can relate to this‹ oder einfach nur ›relatable‹ sind dabei erwünschte Effekte sich erfolgreich verbreitender Medien. Webcomics können diese Effekte spielerisch thematisieren.

In diesem Beitrag sollen ausgewählte Beispiele analysiert werden, anhand derer Rezeption, Anschlusskommunikation und Memeifizierung als sich wiederholende Elemente sichtbar gemacht werden. Dabei soll aufgezeigt werden, wie wandelnde Netzpraktiken unser Verständnis von Comic als Medium erweitern und wie sich dies auf Produktion und ›Memetische Rezeption‹[4] auswirkt.

Metacomics im Web

> Der Comic etabliert aufgrund seiner nicht-auflösbaren Spannung der semiotischen Heterogenität und aufgrund seiner Ästhetik der Wiederholung und Unabgeschlossenheit eine spezifische Selbstreflexivität, in der Kämpfe um Deutungsmacht und Wahrheit ausgetragen werden (Engelmann, 25).

Wiederholung und Werden bezeichnet Jonas Engelmann in seiner Monografie *Gerahmter Diskurs. Gesellschaftsbilder im Independent-Comic* (2013) als die beiden grundlegenden medialen Eigenschaften von Comics. Wiederholung schließt dabei sowohl serielles Erscheinen, Wiedererkennen von Figuren in verschiedenen Panels, als auch übergreifende Themen und Motive ein. Jeder Comic verweist dabei notwendigerweise auf die eigene mediale Beschaffenheit und die Geschichte des Mediums, Bildtraditionen, sowie Produktions- und Rezeptionsverhältnisse. Diese Selbstbezüglichkeiten werden jedoch nicht in allen Comics explizit ausgestellt. Metacomics nehmen die grundsätzliche Struktur der Wiederholung von Comics auf und nutzen diese, um Genres, Konventionen, Erwartungen und das Medium selbst im Comic zu hinterfragen.

Bei Webcomics[5] handelt es sich, Björn Hammel folgend (vgl. 170), um primär online veröffentlichte und online rezipierte Comics, die mit einem internetfähigen Gerät aufgerufen werden.[6] Dies bedeutet, dass sich, mit dem Wandel eines verteilten Netzes hin zu großen Plattformen, auch die Art und Weise verändert, wie und wo Webcomics veröffentlicht und gelesen werden. Erste Webcomics wurden bereits seit den 80er-Jahren über Usenet-Gruppen und andere Dienste verbreitet (vgl. Garrity). Aber erst die Nutzung von 56k-Modems für höhere Datenraten und die Möglichkeit Bilddateien direkt in html-Dokumente einzubinden, erzeugten einen Anstieg in der Popularität von Webcomics in den 90er-Jahren (vgl. Hammel, 172). Insbesondere in den ersten Jahren des 21. Jahrhunderts kam es schließlich zu einer stärkeren Ausdifferenzierung von Webcomics und experimentellen Auseinandersetzungen mit multimedialen Inhalten, wie Flash-Animationen, Musik oder Spielelementen.

In *Reinventing Comics* von 2000 prägte Scott McCloud den Begriff der »infinite canvas« (222). Ziel war es, die Comic-Kunst von den Limitierungen einer Tradition in Abhängigkeit zu gedruckten Medien zu lösen. Webcomics werden demzufolge auch im größeren Entwicklungskontext unter die Stichworte ›Web 2.0‹ oder ›Partizipations-Kultur‹ subsumiert (vgl. Hicks 2009). Shaenon Garrity beschreibt beispielsweise die Verkettung von Webcomics, Social-Media und Teilhabe ab 2007 wie folgt: »Webcomics are, in fact, becoming memes; the most successful are those that can flee their original context and put a girdle round the earth, skipping from format to format.« Hinzu

kommt die zunehmende Popularität von Rage Comics, deren Verbreitung die Erstellung und Ästhetik von Webcomics maßgeblich beeinflussten, wie Tom Connor ausführt:

> The first rage faces appeared in comics on 4chan around the middle of 2007. […] Comics were short (typically a few panels long) and featured simple plotlines involving only a handful of characters. The artwork was often amateur, but the primary focus was always on creating faces that showed a recognizable emotion (as the name implies, this was typically rage) rather than on the quality of the artwork itself (Connor, o.S.).

Rage Comics verwirklichen viele Aspekte einer partizipativen Kultur, in welcher Vervielfältigung und Veränderung wichtig werden und die Kategorie ›Autor_in‹ an Relevanz verliert. Insbesondere zeigt sich dies in den verschiedenen *memes* – wie das Trollface – die über einzelne Comics hinaus geteilt und transformiert werden. So entsteht eine von der Community gemeinsam entwickelte visuelle Sprache, die sich aus einzelnen erfolgreichen Versatzstücken zusammensetzt. Wichtig sind nicht mehr die Originale, sondern die Erweiterung des Repertoires und der Genuss des Wiedererkennens und Umdeutens. Im Zeitalter von Rage Comics und Social-Media sind es nicht mehr alleine Webcomics, sondern auch die Möglichkeiten an Anschluss- und Metakommunikation, welche als mediale Grundlage reflektiert werden müssen. So können die Kommentare und Weiterverarbeitungen, die Remixes und *memes* als Teil einer größeren Mashup-Kultur verstanden werden, zu der auch YouTube-Clips und andere Formate gehören (vgl. Glaser 2015). Grundsätzlich gilt, dass alle kulturellen Praktiken, Bilder, Töne, Texte und Worte schon immer Teil des Kreislaufes von Aneignung, Modifikation, Transformation und Weitergabe sind.[7] In den digitalen Netzgemeinschaften entsteht jedoch ein stärkeres Bewusstsein für diese Effekte und die kollektiven Vervielfältigungen können teilweise die kritische Auseinandersetzung mit einzelnen Inhalten ersetzen. Lovink beschreibt diesen Umstand als krisenhaften Umbruch, bei dem es zu einer Beschleunigung der Zirkulation von memetischen Inhalten kommt:

> Meme[s] verkörpern die Krise der ›partizipativen Kultur‹. Während für die Prä-Internet-Babyboomer-Generation Bildung synonym war mit der Fähigkeit, Quellen zu hinterfragen, Meinungen zu dekonstruieren und aus quasineutralen Botschaften Ideologien abzulesen, geht es nun um die Fähigkeit, eigene Inhalte in Form von Antworten, Beiträgen, Blog-Postings, Social-Media-Updates und Bildern zu produzieren (Lovink 2017a, o.S.).

Webcomics sollten daher auch im größeren Zusammenhang einer sich verändernden partizipativen Medienkultur verstanden werden. Dabei sind Webcomics nicht nur die Folge dieser Transformation, was Produktion und Rezeption betrifft, sondern neue Formate und Bezüge in Webcomics können diese Veränderungen sichtbar machen und kreativ aufnehmen, umdeuten.

Im Zeitalter des Plattform-Kapitalismus

> The platform has emerged as a new business model, capable of extracting and controlling immense amounts of data, and with this shift we have seen the rise of large monopolistic firms (Srnicek, 6).

Der Begriff Plattform wird verwendet, um digitale Infrastrukturen zu bezeichnen, auf deren Basis verschiedene Menschen und Firmen interagieren, Dateien austauschen oder andere Dienstleistungen nutzen können (vgl. Srnicek, 43). Oftmals ermöglichen Plattformen auch Nutzer_innen, Produkte, Services oder andere Inhalte anzubieten und die damit einhergehenden Funktionen wie Bewertungen, Profilbildung und Werbung zu verwenden. Wichtig für den Erfolg einer Plattform sind sich potenzierende Vernetzungseffekte, denn die Anzahl an potenziellen und realen Nutzer_innen bestimmt den ökonomischen Wert (vgl. Srnicek, 45). So sind es vor allem große Firmen und vereinzelt erfolgreiche Startup-Unternehmen, welche sich mit ihren zumeist globalen Angeboten durchsetzen können, da sie über genügend Rechenleistung und Reichweite verfügen. Gleichzeitig bedeutet dies, dass die von Nutzer_innen veröffentlichten Inhalte und Medien im Wettkampf um Aufmerksamkeit in Konkurrenz zueinanderstehen. Auch wenn bereits Ende der 90er-Jahre mit dem US-amerikanischen Portal Big Panda eine erste Anlaufstelle für Comics geschaffen wurde, bei der sich damals 770 Künstler_innen versammelten (vgl. Hammel, 172), so sind es heute vor allem Dienste, die nicht auf Comics ausgelegt sind, welche die Rezipient_innen für sich gewinnen können, wie es Alice Fleerackers im Hinblick auf Webcomics beschreibt: »fewer and fewer users are choosing to ›click out‹ of Tumblr, Twitter, and Facebook [to read webcomics], instead accessing content within the platforms themselves« (Fleerackers, o.S.). Plattformen – insbesondere im Bereich Aggregatoren und Social-Media – zeigen dabei eine alternative Form der *infinite canvas*, nicht als Aufhebung der analogen Limitierung, sondern als schier unendliches Neben- und Untereinander von verschiedenen Angeboten, die nach Popularität, *clicks*, *likes* oder anderen quantifizierbaren Messwerten geordnet werden. Unendlichkeit erscheint nicht mehr im Modus der Produktion, sondern als Teil der Rezeption. Webcomics müssen sich zunehmend mit diesen Umständen auseinandersetzen und mit der Tendenz großer Plattformen, die getätigte Kommunikation und Vermarktung vollständig an sich zu binden.

Neben bereits etablierten Portalen oder Communities, wie Keenspot, Hiveworks Comics oder The Duck Webcomics, setzen sich im kommerziellen Bereich – insbesondere in Hinblick auf E-Comics – vermehrt große Plattformen durch. Zu erwähnen sind hier vor allem die Anbieter ComiXology – welcher wiederum zu Amazon gehört – und Scribd. Daneben sind es vor allem populäre Social-Media-Plattformen, die ein breites Publikum erreichen und lenken.[8] Dies schlussfolgert auch Brady Dale, der 2015 Interviews mit Webcomic-Künstler_innen führte: »At first, social media drove bursts in traffic. Discovery! Growth! Over time, though, the social sites became more jealous of their users. All our sources agreed, people have clicked out of Twitter, Facebook and Tumblr less and less« (Dale 2015b, o.S.). Zuletzt ist zu erwähnen, dass sich in den vergangenen Jahren die Crowdfunding-Plattform Patreon etabliert hat, um unter anderem Comic-Künstler_innen finanziell zu unterstützen.[9]

In der folgenden Analyse ausgewählter Webcomics soll der Fokus auf Facebook und den dort getätigten Kommentaren, *memes* und

Reaktionen liegen. Facebook ist nicht nur eine der populärsten Plattformen, sondern die Interaktionen in den Kommentarspalten sind leicht zugänglich. Die Finanzierung von Facebook erfolgt hauptsächlich über Big Data, Statistik und der Schaltung von Werbung.[10] Daraus folgt, dass das Unternehmen daran interessiert ist, dass einerseits möglichst viele Daten – Interaktionen, Nachrichten, Aufrufe, Kommentare – erzeugt werden und anderseits deren Dienste möglichst vollständig von Nutzer_innen verwendet werden. Der Erfolg medialer Inhalte liegt daher nicht nur in der durch Konsum und Teilen erzeugten Reichweite und Sichtbarkeit, sondern auch in der Möglichkeit Rezipient_innen zur Interaktion zu motivieren: Im Zeichen der »algorithmische[n] Ausbeutung der Mensch-Maschine-Interaktion« (Lovink 2017b, 65) zählt jede einzelne Reaktion. Welche Resonanz Webcomics erzeugen und wie diese selbstbezüglich thematisiert werden, soll in den nächsten Abschnitten beschrieben werden.

Die in diesem Beitrag exemplarisch vorgestellten Webcomics vereinen drei relevante Gemeinsamkeiten. Zum einen, dass sie alle in der Zeit nach der Popularität von Rage Comics entstanden sind und daher in einem Umfeld existieren, welches von einer veränderten Vorstellung von partizipativer und kreativer Arbeit geprägt ist.[11] Die behandelten Comics verbindet zum anderen, dass ihre Verbreitung hauptsächlich über verschiedene große Social-Media-Plattformen erfolgt – insbesondere Tumblr, Facebook, Twitter und Reddit – und dort auch Kommentare, Remixes und andere Verarbeitungen stattfinden. Zuletzt gibt es einige thematische Überschneidungen, was sowohl den ironischen Umgang mit alltäglichen Erfahrungen betrifft als auch die Thematisierung von digitaler Netzkultur, *memes* und Webcomics selbst.

Alex Norris: *Webcomic Name*

Webcomic Name trägt die Referenz auf das eigene Medium schon im Namen. Der im Jahre 2011 von Alex Norris[12] gestartete Webcomic zeichnet sich formal durch gleichbleibende Aufteilung in drei Panels aus, und dadurch, dass die Punchline zumeist auf ein wiederkehrendes ›oh no‹ hinausläuft. Fast immer sind die

Abb. 1: Webcomics in Zeiten des Plattform-Kapitalismus (Alex Norris: *Businesses on Social Media*).

EYES
aw you are so cute with your simple features
no I am not
REALISTIC FACE
eyes like adorable little dots
or are they holes?
oh no
cry
webcomicname.com
Maybe is a nose what do you
Übersetzung anzeigen
Gefällt mir · Antworten · 150 · 7 Februar um 05:40
Vorherige Antworten anzeigen
Webcomic Name
oh no
Gefällt mir · Antworten · 713 · 7

Abb. 2: Punkte oder Löcher? (Alex Norris: *Eyes* & Facebook-Kommentare).

Protagonist_innen farbige Blob-Figuren, selten erscheinen Katzen oder andere Wesen. Thematisch bewegt sich *Webcomic Name* zwischen alltäglichen Beobachtungen und Verweisen auf Erfahrungen der Netzkultur. In *Businesses on Social Media* (Abb. 1) treffen sich ein orangener und ein rosa Blob in den leeren Weiten des blauen Hintergrundes. Es scheint, als würde der orangene Blob auf die emotionalen Wünsche seines Gegenübers eingehen, mit freundlichen Kommentaren und bewegenden Geschichten auf Augenhöhe – es stellt sich jedoch im letzten Panel heraus, dass der Kontakt mit dem orangenen Blob vielmehr bekannte Erfahrungen in Zeiten des Plattform-Kapitalismus wiederspiegelt. Anstatt mit einem lebenden Gegenüber sieht sich der rosa Blob mit dem Fortsatz einer namenlosen Corporation konfrontiert: ›oh no‹. Dies erinnert an die Praktiken von reißerischen Clickbait-Artikeln oder der automatischen Generierung von Inhalten durch Bots, Verfahren bei denen es ebenfalls um die Erschaffung von emotionalen Reaktionen und vermeintlich persönlichen Geschichten geht. Gleichzeitig ist es dieses ›oh no‹, welches sich als wiederholendes Element durch Norris' Comics zieht.

Webcomic Name thematisiert damit den Einfluss des vernetzten Lebens auf die Comics und die eigene Medialität der Wiederholung. Dies zeigt sich auch darin, wie Produktion und Rezeption verschränkt sind. Norris ist unter anderem selbst in den Kommentaren der auf Facebook veröffentlichten Comics aktiv. Von einem User darauf angesprochen, dass die Augen des rosa Blobs im Webcomic *Eyes* (Abb. 2) auch dessen Nasenlöcher sein könnten, zeichnet Norris als Kommentar eine Version mit über dem Kopf schwebenden Augen. Zudem unterstützt Norris aktiv Fan-Comics, was u.a. durch folgenden Aufruf auf seiner Tumblr-Seite deutlich wird: »Anyone can make a Webcomic Name comic, all it needs is blobs doing silly things and an ›oh no‹ punchline. They can be as mind-bogglingly creative or as mind-mushingly bad as you like!« (Norris, o.S.) So gab es im März 2017 einen Wettbewerb, bei dem die Leser_innen aufgefordert wurden, Ideen für zukünftige Comics einzusenden, welche von Alex Norris in dem laufendem Jahr gezeichnet wurden. Im selben Jahr veröffentlichte der Designer und Programmierer Michal Migurski einen Internet-basierten Editor, welcher es allen Interessierten ermöglichte, die Sprechblasen und den Titel eines *Webcomic Name*-Comics mit eigenen Vorstellungen zu füllen.[13]

In einem weiteren Comic aus der optimistischeren Reihe *wholesome week* – mit schwarzem Hintergrund und fröhlichem Okay-Ende – zeigt sich dies noch deutlicher. Im ersten Panel von *Response* (Abb. 3) vollendet Blob einen Comic. Darauf folgen verschiedene positive Kommentare, die den Comic loben und begeistert aufnehmen. Somit werden nicht nur die kommentierten Emotionen – in exemplarischer Weise – zum Inhalt des Comics, sondern es wird auch reflektiert, inwieweit die Möglichkeit, direkt die Reaktionen über die Dienste abrufen zu können, den Prozess der kreativen Arbeit beeinflusst. In den Facebook-Kommentaren zur rechten Seite des Comics wird dieses Verhältnis ironisch aufgenommen, in Kommentaren wie »kindy [sic!] creepy love declaration« oder »quotation from comic« und den Antworten von Norris wird das Verhältnis von Produktion und Rezeption gleichzeitig gebrochen und bejaht. *Response* ist damit sowohl ein Kommentar über die Zirkularität von Webcomics und Plattformen, als auch über das Verhältnis von Comic und Resonanz.

Chris (Simpsons artist): *Simpsons pictures that I gone and done*

Mit einer anders ausgerichteten Relation zwischen Comics und memetischer Rezeption setzt sich Chris (Simpsons artist) auseinander, der auf seiner Facebook-Seite *Simpsons pictures that I gone and done* verschiedene surreale Comics veröffentlicht. Die einzelnen Comics stehen dabei nicht nur für sich, sondern stellen Ausgangspunkte für ein Frage-und-Antwort-Spiel dar, welches sich in den Kommentaren entfaltet. Kern dieses Spieles ist, dass die Rezipient_innen an Chris (Simpsons artist) Fragen stellen, teilweise bestimmte Elemente des Webcomics erörtert haben möchten, sich mit dem Wunsch nach Ratschlägen an ihn wenden und insbesondere danach erkundigen, welche Kleidung Chris (Simpsons artist) heute trägt. Der am 3. September 2017 veröffentlichte Webcomic *how to survive a nuclear attack* (Abb. 4) zeigt nicht nur politisch tagesaktuell sieben absurde Umgangsformen mit der drohenden nuklearen Apokalypse, sondern bietet auch einen möglichen Ausgangspunkt für Fragen. Neben Federn und Kim Jong

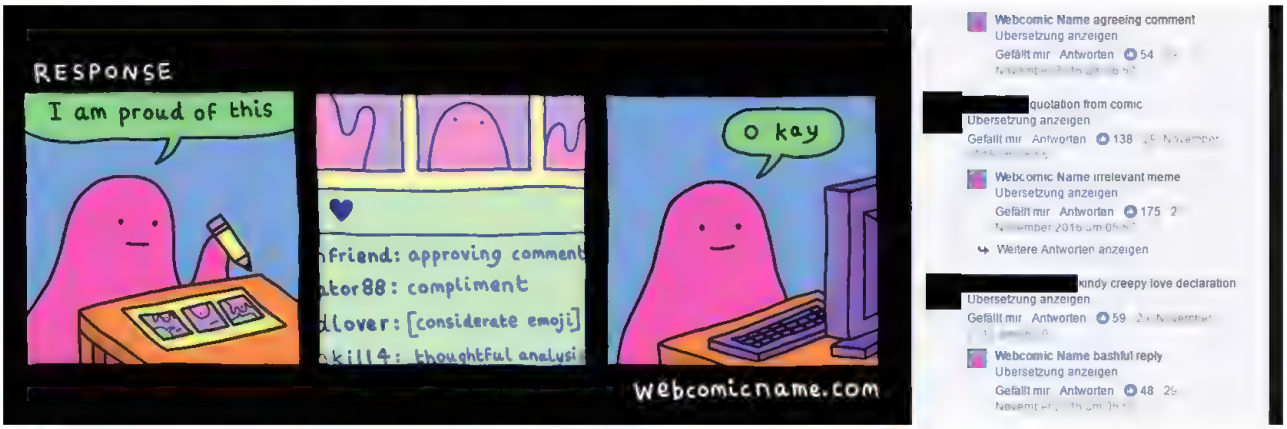


Abb. 3: Thoughtful analysis (Alex Norris: *Response* & Facebook-Kommentare).

Un geht es dann einmal mehr um Kleidung: »Chris what are you having a wear of today?«

Die Webcomics von *Simpsons pictures that I gone and done* sind für sich genommen ein Element eines größeren kommunikativen Gefüges. Durch die Comics wird die notwendige Aufmerksamkeit generiert, welche sich anschließend in der Interaktion zwischen Nutzer_innen und Zeichner niederschlägt und weitere Anschlusskommunikation ermöglicht. Über die Comics hinaus sind es daher die Fragen als *memes*, welche die Rezeption der Comics maßgeblich mitbestimmen. Gerade auf einer Plattform wie Facebook kann eine solche Herangehensweise erfolgreich sein, bei der einzelne Bilder die Nutzer_innen zum Verweilen in den Kommentarspalten einladen, um sich dort in der Metakommunikation zu verstricken.

Shenanigansen: *Owl Turd Comix*

Shenanigansen veröffentlicht seit 2013 unter den Namen *Owl Turd Comix* seine Zeichnungen auf Tumblr, Facebook und anderen Plattformen. Seine Webcomics variieren vom Umgang her stärker als die der anderen hier vorgestellten Comic-Künstler_innen. Bekannt wurde er insbesondere durch Webcomics in denen er abstrakte Elemente des alltäglichen Lebens – wie nicht bezahlte Studiengebühren oder Ängste – personifiziert und zeigt, wie diese den Protagonisten Shen verfolgen. Auch abstrakte Konzepte und Genussmittel, wie Jahreszeiten oder Kaffee, treten in seinen Comics als Figuren auf. Ebenso wie bei Alex Norris wird ein rekurrierender Fokus auf Folgen der Netzkultur gelegt, wie beispielsweise in einem Comic über den

how to survive a nuclear attack
suck a sausage in and out of your mouth to calm yourself down
thick deep sucks are the most calming sucks of them all
roll your loved ones or your wife in a plastic sheet and bury them in the woods to keep them safe
if you are dying of thirst it is safe to drink your own wee if you dont have any bottled wee already prepared
natures soup
hide inside of your friends mouth for a extra slice of safety
why not make a stylish helmet out of old telephones to protect yourself from the blast
sniff a feather to take your mind off all of the death
tell a boy how you really feel about him before it is too late
I like your coconuts
thanks
ah feathers
haha what blast
Gefällt mir
Kommentieren
Teilen
34.081
Top-Kommentare
8.571 Mal geteilt
Chris what are you having a wear of today?
Gefällt mir Antworten 169 3 September um 14:08
Simpsons pictures that I gone and done today i am having a wear of my mens light blue tassel top that has got writing on it the says if you cant handle me at my worst then you certainly cant handle me when i am covered in jam because i am too slippery and on my legs i am having a wear of my flared denim cycling shorts that have got a little picture on the pocket of a man brushing his teeth with his finger because his wife has locked him out of the house again because she found photographs on his phone of him sucking up plums off the kitchen table through a glass tube love from your friend Chris (Simpsons artist) xox
Gefällt mir Antworten 1.779 September um 14:09
Weitere Antworten anzeigen
Kommentieren

Abb. 4: What blast? (Chris [Simpsons artist]: h*ow to survive a nuclear attack* & Facebook-Kommentare).

wiederkehrenden Wunsch nach Bestätigung im Internet (Abb. 5). Dies erinnert an den bereits besprochenen Webcomic *Response* (Abb. 3), aber

Abb. 5: I want more (Shenanigansen: Ohne Titel [»Validation«]).

mit einer pessimistischeren Grundstimmung. Die erlangte Bestätigung – im ersten Panel versinnbildlicht durch den von Reddit bekannten *upvote*, den blauen Daumen von Facebook und dem Tumblr Symbol für *reblog* – ist nur von kurzer Dauer. Ein veröffentlichter Webcomic kann zumeist die algorithmisch geformten Ökonomien der Aufmerksamkeitsverteilung nur für kurze Zeit an sich binden. Was bleibt, ist ein Wunsch nach mehr. Der Kreislauf beginnt von vorne mit einem anderen Comic auf der *infinite canvas* der Plattformen – nur, dass es bei dieser scheinbaren Unendlichkeit nicht um die Befreiung von den Limitierungen des Mediums geht, sondern um das schier endlose Nach- und Nebeneinander von aktuellen Inhalten, die für Rezeption, Kommentare und Abstimmungen zur Verfügung stehen.

Ein wiederkehrendes Element in den Comics von Shenanigansen ist der Verweis auf die Resonanz des Sich-vom-Comic-angesprochen Fühlens, die Verbindung mit eigenen Erfahrungen, Erlebnissen oder Gefühlen, kurz: *#relatable*. Dieses Sich-mit-dem-Inhalt-des-Comic-Identifizierens als affektiver Moment findet einerseits in der Rezeption statt, andererseits werden diese Erwartungshaltungen an die Comics auch thematisiert. Reflektiert wird damit der Anspruch eine spezielle Beziehung oder Bedeutung herstellen zu können: *THIS IS SO YOU* (Abb. 6). Von der Annahme ausgehend, dass ein ›Blanket Burrito‹ zum potenziellen Erfahrungsraum vieler Menschen gehört, mögen noch einige Rezipient_innen der Aussage »Just like you« im ersten Panel zustimmen. Einer an die Wand genagelten Pizza zuzusehen oder Netflix zu essen hingegen sind Tätigkeiten, die nicht auf geteilte Praktiken der Freizeitgestaltung verweisen. Vielmehr lässt sich diese humoristische Vertauschung von Pizza und Netflix als Folge des manisch gewordenen Wunsches des Protagonisten nach Anerkennung verstehen. Das Begehren der Figur Shen, dass sich Lesende in diesen Handlungen wiederfinden, verweist in überzeichneter Weise auf den realen Umstand, dass im Internet viele Handlungen im Hinblick auf Anerkennung und Bestätigungen getätigt werden. Diese Reaktionen können in einem zweiten Schritt zu mehr Reichweite und Erfolg auf den entsprechenden Plattformen führen. Gleichzeitig schafft diese Situation einen

Abb. 6: Jrust wlike yuv (Shenanigansen: *THIS IS SO YOU*).

Rezeptionsmodus, in welchem die Aussage als direkte Ansprache auftritt: »Relate to me«.

Der Verweis auf das Potenzial von ›relatable‹ entspringt dabei nicht den Comics alleine, sondern findet sich in den Interaktionen wieder. In den Kommentarspalten werden einzelne *memes* und Geschichten geteilt, in welchen solche Zuschreibungen getätigt werden. Bildelemente werden dabei direkt aus anderen Comics entnommen, modifiziert oder in einen neuen Kontext eingebunden. Beim ›Relatable Bunker‹ (Abb. 7) handelt es sich um eine solche Aneignung, ursprünglich gehörte er als ›Normal People Bunker‹ zu einem im Oktober 2016 veröffentlichten Webcomic (Ohne Titel [»Normal People Bunker«]) und wurde aus diesem Zusammenhang extrahiert und angepasst. Damit wird der Bunker zu einem Element der gemeinsamen visuellen Sprache der Community.

In einem anderen Comic, der als Antwort auf eine anonyme Tumblr-Frage (Abb. 8) gezeichnet wurde, findet sich in den Kommentaren

Abb. 7: *Relatable*-Reaktionen aus der *Owl Turd Comix* Community, teilweise von den Nutzer_innen editiert.

nicht nur eine *#relatable!* Reaktion, sondern Shenanigansen antwortet auf diese mit einer kleinen Zeichnung, in welcher er ein *meme*-Basketballspiel gewinnt. Über die ironische Auseinandersetzung mit dem Wunsch nach positiver Resonanz (Abb. 6) hinaus, findet hier eine Form von memetischer Rezeption statt, indem wiederkehrende Aussagen und visuelle Verweise in immer neuen Varianten miteinander kombiniert werden.

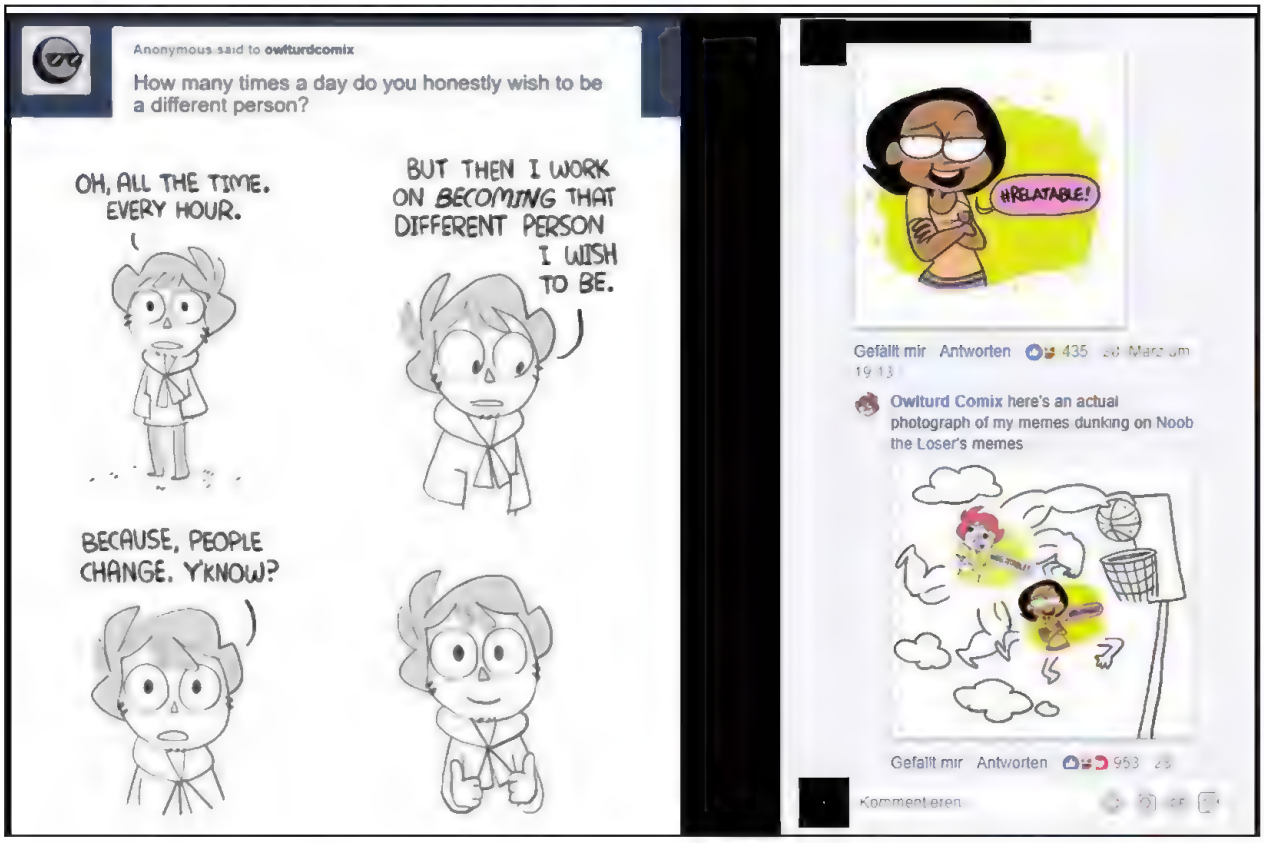

Anonymous said to owlturdcomix
How many times a day do you honestly wish to be a different person?
OH, ALL THE TIME. EVERY HOUR.
BUT THEN I WORK ON BECOMING THAT DIFFERENT PERSON I WISH TO BE.
BECAUSE, PEOPLE CHANGE. Y'KNOW?
#RELATABLE!
Gefällt mir Antworten 435
Owlturd Comix here's an actual photograph of my memes dunking on Noob the Loser's memes
Gefällt mir Antworten 953
Kommentieren

Abb. 8: An actual photograph of meme dunking (Shenanigansen: Ohne Titel [»tumblr question«] & Facebook-Kommentare).

Zach: *Extra Fabulous Comics*

»Now Get the Fuck outta hea« ist einer der beliebtesten *memes* innerhalb der Community, die um die Comics Zachs entstanden ist und findet sich in verschiedenen Variationen unter fast allen seiner Comics. Zach veröffentlich seit 2011 unter dem Titel *Extra Fabulous Comics* kolorierte Comics und Skizzen, sowohl auf seiner Homepage als auch auf Facebook. Die Skizzen, um welche es hier gehen soll, haben zumeist einen Umfang von drei bis vier Panels. Insbesondere zwei Comics aus der Reihe *Sketches 3* (Abb. 9) wurden zur Grundlage für diverse memetische Verarbeitungen, wie dem bereits erwähnten Ausspruch »Now Get the Fuck outta hea«. Es existieren zahllose Abänderungen dieses Satzes, teilweise von Zach selbst gezeichnet oder von den Nutzer_innen in Sprechblasen und Kontexte eingefügt.

Dabei entstehen persönliche und kollektiv geteilte Bildarchive von beliebten, außergewöhnlichen oder absurden Wort-Bild-Kombinationen – ein zirkulierender Prozess, welcher zu vergleichen ist mit dem Umgang mit memetischen Bildinhalten auf Imageboards wie 4chan (vgl. Herwig 2011). Einzelne Sätze und Bilder wiederholen sich dabei in unterschiedlichen Kontexten, beispielsweise »What the hell are you talking about«, »I am fucking unstoppable today« oder der Mann aus dem letzten Panel des Comics *Sleep Tite*, der sich auf die eigene Lippe beißt (Abb. 10). Die einzelnen, prinzipiell austauschbaren, Bildelemente

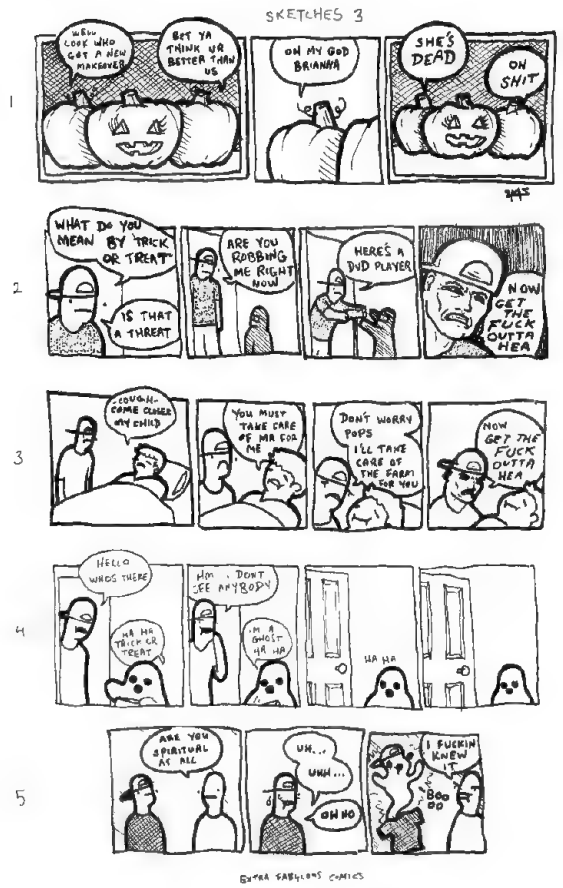

SKETCHES 3
WOW LOOK WHO GOT A NEW MAKEOVER
BET YA THINK UR BETTER THAN US
OH MY GOD BRIANNA
SHE'S DEAD
OH SHIT
WHAT DO YOU MEAN BY TRICK OR TREAT
IS THAT A THREAT
ARE YOU ROBBING ME RIGHT NOW
HERE'S A DVD PLAYER
NOW GET THE FUCK OUTTA HEA
COUGH-COME CLOSER MY CHILD
YOU MUST TAKE CARE OF MR FOR ME
DON'T WORRY POPS I'LL TAKE CARE OF THE FARM FOR YOU
NOW GET THE FUCK OUTTA HEA
HELLO WHOS THERE
HA HA TRICK OR TREAT
HM. DON'T SEE ANYBODY
I'M A GHOST HA HA
HA HA
ARE YOU SPIRITUAL AT ALL
UH...
UHH...
OH NO
I FUCKIN KNEW IT
BOO OO
EXTRA FABULOUS COMICS

Abb. 9: Trick or Treat or Threat (Zach: *Sketches 3*).

NOW GET THE FUCK OUTTA HEA
NOW GET THE FUCK OUTTA HEA
NOW GET THE FUCK OUTTA HEA
YOU ONE-UPPING BITCH
TIME TO MASTURBATE AGAIN
WHAT THE HELL ARE YOU TALKING ABOUT-

Abb. 10: Unterschiedliche memetischen Reaktionen auf *Extra Fabulous Comics*, teilweise von den Nutzer_innen editiert.

bilden dabei eine gemeinsame visuelle Sprache. Memetische Rezeption zeigt sich hier als die exzessive Lust an Wiederholung, Kombination und permanenter Überbietung.

oh no – this conclusion is literally me

Jeff Thoss schlussfolgerte schon 2011, dass die metareferenziellen Bezüge von Webcomics und die Thematisierung der Konventionen von Webcomics ihre Grenzen erreichen, wenn ausschließlich diese Thematisierung und das Wissen um die leere Referenz den Inhalt bilden.

> When seemingly nothing can be done within a strip that is not in some way metareferential, one might think that metareference has been taken to its logical extreme (Thoss, 565).

Die in diesem Beitrag vorgestellten Comics *Webcomic Name*, *Simpsons pictures that I gone and done*, *Owl Turd Comix* und *Extra Fabulous Comics* beziehen sich zwar ebenfalls auf konstituierte Merkmale des Mediums Webcomic, aber im Zeitalter von monolithischen Plattformen, partizipativer Rezeption und virulenten *memes*. In diesem Zusammenhang spielen Kommentare, Reaktionen und Communities eine wichtige Rolle und beeinflussen direkt und indirekt die narrative und visuelle Ebene von Webcomics. Wiederholung erscheint dabei als ein wichtiges Strukturelement der auf Plattformen veröffentlichten und geteilten Webcomics, die gleichzeitig mit vielen anderen medialen Inhalten in Konkurrenz um Aufmerksamkeit stehen. Wiederholung als Strukturmerkmal von Comics weitet sich daher auf memetische Verbreitung und Rezeption aus, was sich anhand von unter-

schiedlichen Anschlüssen, wie Wettbewerben, Fragen oder Editoren zeigt. Zentral dafür sind die Communities, in denen nicht nur die Webcomics diskutiert werden, sondern verschiedene Fragen, Bilder oder Reaktionen zirkulieren. Einerseits bestärken diese den internen Zusammenhalt der Communities, für welche Insider-Witze, Running Gags und Wiederholungen zum Nährboden neuer Anschlusskommunikation werden. Andererseits sind die entstandenen *memes* auch potenziell für andere Kontexte nutzbar, in der Verbreitung politischen Ideologien oder als Ausgangsmaterial für neue Webcomics. Die Kategorie ›Autor_in‹ wird in diesen potentiellen Rückkoppelungen nicht zum Verschwinden gebracht, wie es bei Rage Comics größtenteils der Fall ist, sondern erweitert. An die Stelle einer klaren Trennung von Künstler_in und Publikum treten kreative Praktiken und Formate, die offen gegenüber verschiedenen Medienformen sind. Dabei entstehen wechselseitige Bezüge zwischen den Comics, Kommentaren, Reaktionen und Fragen. Die Metareflexion dieser Generation von Webcomics liegt nicht mehr im Verweis auf den Status als Webcomic oder auf das Vorhandensein einer vierten Wand (vgl. Thoss, 554–555), sondern bezieht das eigene Verhältnis zu sozialen Medien, Plattformen und Nutzer_innen mit ein. So können die Spielregeln und Praktiken einer sich verändernden Netzkultur thematisch verarbeitet werden. Durch den Wandel der digitalen Medienwelt verändern sich auch die Möglichkeiten für Webcomics, eigene Konventionen und Regeln zu thematisieren. Diese Veränderungen erzeugen überraschende und – so jedenfalls der Eindruck des Autors – erheiternde Momente der Selbstbezüglichkeit: *oh no – this comic is literally me.*

Bibliografie

Baren, Dale: 4chan: The Skeleton Key to the Rise of Trump. In: Medium <https://medium.com/@DaleBeran/4chan-the-skeleton-key-to-the-rise-of-trump-624e7cb798cb>. 15.02.2017. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Chris (Simpsons artist) (W/P): how to survive a nuclear attack. In: Simpsons pictures that I gone and done <https://www.facebook.com/TheSimpsonsArt/photos/a.165848826807082.38519.165754846816480/1525828707475747/>. 03.09.2017. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Connor, Tom: Fffuuuuuuuu: The Internet anthropologist's field guide to »rage faces". In: Ars Technica <https://arstechnica.com/tech-policy/2012/03/the-internet-anthropologists-field-guide-to-rage-faces/>. 12.03.2012. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Dale, Brady: Patreon, Webcomics and Getting By. In: Observer <http://observer.com/2015/11/patreon-webcomics-and-getting-by/>. 17.11.2015a. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Dale, Brady: The Changing Internet Through Webcomics. In: Observer <http://observer.com/2015/11/webcomics-and-the-changing-web/>. 18.11.2015b. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Davis, Jesse Christian: Japanese Animation in America and its Fans. Masterarbeit: Oregon State University <http://ir.library.oregonstate.edu/xmlui/bitstream/handle/1957/8736/thesis.pdf>. 14.05.2008. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Engelmann, Jonas: Gerahmter Diskurs. Gesellschaftsbilder im Independent-Comic. Mainz: Ventil Verlag, 2013.

Fleerackers, Alice: The Future (?) of Webcomics. In: Thinkubator <https://tkbr.publishing.sfu.ca/pub800/2016/03/the-future-of-webcomics/>. 27.03.2016. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Garrity, Shaenon: The History of Webcomics. In: The Comics Journal <http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/>. 15.09.2011. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Glaser, Tim: Narrative Mashups als digitale Praktiken der Aneignung - DoggieWoggiez! PoochieWoochiez! (2012) und Hollywood Burn (2011). In: Mashups Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen. Hg. v. Florian Mundhenke, Fernando Ramos Arenas, Thomas Wilke. Wiesbaden: Springer VS Verlag, 2015, S. 93-111.

Gurewitch, Nicholas (W/P): Weeaboo. In: Perry Bible Fellowship <http://pbfcomics.com/comics/weeaboo/>. Ohne Jahreszahl. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Hammel, Björn: Webcomics. In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hg. v. Julia Abel, Christian Klein. Stuttgart: Metzler, 2015, S. 169–180.

Herwig, Jana: Fluktuierende Kollektive, lebendiges Archiv: Semiologische Praktiken im Imageboard 4chan. In: Inzenierung von »Weiblichkeit«. Zur Konstruktion von Körperbildern in der Kunst. Hg. v. Christine Ehardt, Daniela Pillgrab, Marina Rauchenbacher, Barbara Alge. Wien: Loecker, 2011, S. 174-190.

Hicks, Marianne: »Teh futar«: The power of the webcomic and the potential of Web 2.0. In: Drawing the Line: Using Cartoons as Historical Evidence. Hg. v. Scully, Richard; Quartly, Marian. Melbourne: Monash University ePress, 2009, S. 11.1 -11.20.

Kulich, William: The extremely original way webcomic artists are making fools of us all. In: William PJ Kulich <http://www.willpjk.com/newsfeat/the-extremely-original-way-webcomic-artists-are-making-fools-of-us-all>. 01.04.2016. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Lovink, Geert: Techno-Reue in der Hyperrealität. In: Le Monde diplomatique <https://monde-diplomatique.de/artikel/!5390843>. 06.04.2017a. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Lovink, Geert: Im Bann der Plattformen. Die nächste Runde der Netzkritik, Bielefeld: transcript Verlag, 2017b.

McCloud, Scott: Reinventing Comics. How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form. New York: HarperCollins, 200.

Norris, Alex (W/P): Me. In: Webcomic Name <http://webcomicname.com/post/150496759969>. 16.09.2016. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Norris, Alex (W/P): Ohne Titel [»Normal People Bunker«]. In: Webcomic Name <http://owlturd.com/post/152422592094/vertical-squarish>. 28.10.2016. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Norris, Alex (W/P): Response. In: Webcomic Name <https://www.facebook.com/webcomicname/photos/a.686127254872694.1073741828.679713372180749/757357721082980/>. 29.11.2016. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Norris, Alex (W/P): Businesses on Social Media. In: Webcomic Name <http://webcomicname.com/post/154211839894>. 08.12.2016. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Norris, Alex (W/P): Eyes. In: Webcomic Name <https://www.facebook.com/webcomicname/photos/a.686127254872694.1073741828.679713372180749/800638673421551/>. 07.02.2017. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Norris, Alex: Fan Comic Bonanza. In: webcomic name tumblr <http://webcomicname.com/fancomics>. Ohne Jahreszahl. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Shenanigansen (W/P): THIS IS SO YOU. In: Owl Turd Comix <https://www.facebook.com/owlturdcomix/photos/a.248552535284688.1073741825.218730561600219/646162885523649/>. 22.01.2016. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Shenanigansen (W/P): Ohne Titel [»tumblr question«]. In: Owl Turd Comix <https://www.facebook.com/owlturdcomix/photos/a.248552535284688.1073741825.218730561600219/858253800981222/>. 28.03.2017. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Shenanigansen (W/P): Ohne Titel [»Validation«]. In: Owl Turd Comix <https://www.facebook.com/owlturdcomix/photos/a.248552535284688.1073741825.218730561600219/910583815748220/>. 26.06.2017. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Srnicek, Nick: Platform Capitalism. Cambridge / Malden: Polity Press, 2017.

Thoss, Jeff: »This Strip Doesn't Have a Fourth Wall.« Webcomics and the Metareferential Turn. In: The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media. Forms, Functions, Attempts at Explanation. Hg. v. Werner Wolf, Katharina Bantleon. Amsterdam: Rodopi, 2011, S. 551–568.

Wilde, Lukas R.A. (Hg.): Webcomic im Fokus I. Internationaler Comic-Salon Erlangen 2014. Dokumentation der Veranstaltung, In: Comic Solidarity <http://docs.wixstatic.com/ugd/c77767_97f6f69ae47d4970a070335eb6d223ef.pdf>. 2015. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Woo, Benjamin: Why is it so hard to think about comics as labour?. In: Comics Forum <https://comicsforum.org/2013/12/09/why-is-it-so-hard-to-think-about-comics-as-labour-by-benjamin-woo/>. 09.12.2013. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Zach (W/P): Sleep Tite. In: Extra Fabulous Comics <http://www.extrafabulouscomics.com/comic/182/>. 22.10.2014. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Zach (W/P): Sketches 3. In: Extra Fabulous Comics <http://www.extrafabulouscomics.com/comic/235s/>. 26.10.2015. Letzter Zugriff am 06.09.2017.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Webcomics in Zeiten des Plattform-Kapitalismus (Alex Norris: *Businesses on Social Media*).

Abb. 2: Punkte oder Löcher? (Alex Norris: *Eyes* & Facebook-Kommentare).

Abb. 3: thoughtful analysis (Alex Norris: *Response* & Facebook-Kommentare).

Abb. 4: what blast? (Chris [Simpsons artist]: *how to survive a nuclear attack* & Facebook-Kommentare).

Abb. 5: I want more (Shenanigansen: Ohne Titel [»Validation«]).

Abb. 6: Jrust wlike yuv (Shenanigansen: THIS IS SO YOU).

Abb. 7: *Relatable*-Reaktionen aus der *Owl Turd Comix* Community, teilweise von den Nutzer_innen editiert (zusammengestellt von Tim Glaser).

Abb. 8: An actual photograph of meme dunking (Shenanigansen: Ohne Titel [»tumblr question«] & Facebook-Kommentare).

Abb. 9: Trick or Treat or Threat (Zach: *Sketches 3*).

Abb. 10: Unterschiedliche memetischen Reaktionen auf *Extra Fabulous Comics*, teilweise von den Nutzer_innen editiert (zusammengestellt von Tim Glaser).

Anmerkungen

1] Inspiration für den Titel des Beitrags war der Comic *Me* von Alex Norris.

2] Der Begriff Rage Comics beschreibt eine spezifische Entwicklung von selbst erstellten Webcomics, welche zumeist in Communities – wie Reddit, 4chan oder Tumblr – geteilt werden. Bei der Erstellung eines Rage Comics werden einzelnen Panels mit zumeist vorhandenen Bildelementen gefüllt, die in Archiven vorliegen oder modifiziert werden. Dazu gehören insbesondere die namensgebenden Rage Faces. Die Erstellung ist beispiels-

weise durch die Verwendung von Editoren wie dem Rage Maker möglich ohne dass Nutzer_innen dafür bestimmtes Vorwissen benötigen. Rage Comics werden aufgrund der memetischen Verbreitung und gemeinsamen Ästhetik selten an die Funktion einer Autor_innenschaft geknüpft, sondern sind zu verstehen als Bestandteil digitaler Kommunikationen und Kommentierungen. Populäre Varianten, wie die Gesichter ›Forever Alone‹ oder ›Troll Face‹, wurden dabei Teil der Popkultur und sind über die Rage Comics hinaus bekannt (vgl. Connor).

3] Dale Baren beschreibt den Zusammenhang von Plattformen, Pepe und Politik in *4chan: The Skeleton Key to the Rise of Trump* (2017). Der Text zeigt – auch bei der darin enthaltenen Zuspitzung – welche Relevanz teil- und veränderbare visuelle *memes* im Internet einnehmen und dass dies auch Comics betreffen.

4] Der Begriff ›Memetische Rezeption‹ beschreibt dabei das Feld an verschiedenen Praktiken, in denen mediale Inhalte kopiert, archiviert, weiterverarbeitet oder geteilt werden, sodass sich zirkulierende Formen von Rezeption, Produktion und Kommunikation entwickeln.

5] Bereits seit einigen Jahren wird das Phänomen ›Webcomic‹ national und international verstärkter erforscht. Im deutschsprachigen Raum sei hier exemplarisch auf die Monographie von Björn Hammel (2015) und auf das umfangreiche Überblickswerk *Webcomic im Fokus I. Internationaler Comic-Salon Erlangen 2014. Dokumentation der Veranstaltung* (2015), herausgeben von Lukas R. A. Wilde und der Comic Solidarity Organisation verwiesen.

6] Nicht unter Webcomics würden also Comics fallen, die zuerst gedruckt veröffentlicht wurden und dann eingescannt verbreitet werden. Im Gegensatz dazu gibt es verschiedene Webcomics, die später gedruckt wurden. Dies gilt auch, wenn dabei teilweise bestimmte Webcomic-Aspekte verloren gehen, wie interaktive Elemente oder alternative Beschreibungstexte, beispielsweise wäre hier *Homestuck* von Andrew Hussie zu nennen.

7] Der von Nicholas Gurewitch veröffentliche Webcomics *Weeaboo* ist ein Beispiel für eine Transformation eines Webcomics in andere memetische Zusammenhänge. Der Ausdruck ›Weeaboo‹ steht im Comic für einen Begriff ohne Bedeutung. Später wurde er im Imageboard 4chan verwendet, um das Wort Wapanese per Filterfunktion zu ersetzen. Wapanese – für *white* oder *wannabe japanese* – wurde damit nicht nur überschrieben, sondern Weeaboo selbst zu einem Internet-Slang für japanophile Vorlieben (vgl. Davis, 43–44).

8] Bei anderen Angeboten – wie 9GAG oder 4chan – werden teilweise Comics veröffentlicht, bei denen die Verweise auf Künstler_innen, Homepage oder Copyright gelöscht oder überschrieben wurden. Memetische Verbreitung und Rezeption findet hier zumeist ohne Beteiligung der einzelnen Comic-Künstler_innen statt.

9] Beispielsweise sei diese Übersicht zum Thema Comic – https://www.patreon.com/explore/comics – zu nennen. Unter anderem nutzen Shenanigansen (https://www.patreon.com/owlturd) und Alex Norris (https://www.patreon.com/dorrismccomics) Patreon. Zur Verbreitung und steigenden Relevanz von Patreon für Webcomics siehe *Patreon, Webcomics and Getting By* von Brady Dale (2015a).

10] Im ersten Quartal 2016 nahm Facebook nach eigenen Angaben 96,6% des Umsatzes durch Werbung ein (Srnicek, 53).

11] Zum Thema Comics und kreative Arbeit sei auf den Aufsatz »Why is it so hard to think about comics as labour?« von Benjamin Woo (2013) verwiesen.

12] Alex Norris zeichnet sich daneben auch für die Webcomics *Dorris McComics* und *Hello World!* verantwortlich und war einer der Köpfe hinter dem Webcomic *1sten April Scherz 2016*, in dem zahlreiche Künstler_innen denselben (nicht-)originellen Comic veröffentlichten (vgl. Kulich 2016).

13] Der Editor von Michal Migurski ist unter http://mike.teczno.com/img/sorry-alex-norris.html (letzter Zugriff am 06.09.2017) zu finden. Alex Norris machte selbst Werbung für den Editor über Twitter und kommentiere einige der so entstandenen Comics (siehe: https://twitter.com/dorrismccomics/status/823847900421783552, letzter Zugriff am 21.02.2018).

BILDER SEHEN ERZÄHLEN

Kunstbetrachtung im Comic

Katharina Serles (Dresden)

›Kunstcomics‹ als Bilderzählungen zur Potenz

Als Wort-Bild- und Raum-Zeit-Kunst stehen Comics an der Schnittstelle diverser Paragone-Situationen und werfen wie kein anderes Medium bild- und blicktheoretische sowie narratologische Fragen auf. Indem sie über die Eigenschaften von Wort, Bild und Narration nachdenken, sind sie nicht nur im engeren Sinn selbst- sondern in vielerlei Hinsicht metareflexiv. Als metareflexiven Sonderfall möchte ich im Folgenden Comics besprechen, die sich explizit wie implizit mit Bildender Kunst beschäftigen – mangels geeigneterer Termini nenne ich sie im Folgenden unzulänglicherweise ›Kunstcomics‹.

Der Primärliteratur-Kanon hierzu wächst: Die Themenvielfalt beginnt bei Kunstdiebstählen (z. B. Bastien Vivès', Florence Rupperts und Jérome Mulots *La Grande Odalisque*, 2012) und Künstler_innenbiografien (z. B. Christophe Badoux' *Klee*, 2008, oder Steffen Kvernelands *Munch*, 2013). Sie reicht von pygmalionischer Verlebendigung von Bildgegenständen über den Einstieg von Comicfiguren in ein Bild bis zu ikonoklastischen Darstellungen (z. B. jeweils in Shaun Simons, Michael Allreds und Matt Brundages Serie *Art Ops*, 2015–2016) – und von Auftragswerken zum Zweck der Kunstvermittlung durch Museen (vgl. die seit 2005 bestehende Comicreihe der *Musée du Louvre Éditions*) bis hin zu Kunst(betriebs)kritik-Comics (z. B. Sascha Hommers und Jan-Frederik Bandels zweiteiliger Comic *Im Museum*, 2008 / 2010, oder Brecht Vandenbrouckes *White Cube*, 2013). Häufig elementarer Kern dieser Kunstcomics ist das Kunst- oder Bildzitat, also das interpiktoriale Vorkommen (implizit wie explizit) eines externen Bildbezugs.

Wieso aber bilden Kunstcomics einen derartigen Sonderfall der Meta- oder Selbstreferentialität beziehungsweise -reflexivität? Kurz gesagt entwickeln sie überdeterminierte Verweissysteme, sind möglicherweise *Bild*erzählungen zur Potenz, wie ich im folgenden Dreischritt erläutern möchte:

Erstens ist der Comic allgemein »eine Kunst des Zitats« (Schmitz-Emans 2013, 319) – und zwar auf zweifache Weise: Aufgrund der ihn konstituierenden Wiederholungen bildet der Comic ein Verweissystem in sich: »Interpiktorial verfasst sind Comics schon deshalb, weil sich die Einzelbilder von Bildsequenzen in Comics im Namen der Wiedererkennbarkeit von Figuren und Plots immer auf vorhergehende oder nachfolgende Bilder beziehen« (Etter, 261). Das sinnstiftende wie rhythmisierende *graphic match* sei hier nur als Sonderfall dieses Bezugs genannt. Mit Ole Frahm sind Comics außerdem auch immer »Parodien auf unsere gängige Vorstellung vom Verhältnis zwischen Zeichen und Referenz« (Frahm, 33). Wort und Bild verbinden sich dabei zu einem Dritten, das auf intrikate Weise hinterfragt, worauf es verweist, also seine eigene Zitathaftigkeit problematisiert und so »Wiederholungen ohne Original« (Frahm, 37) (re-)produziert.

Ebenso ist, zweitens, auch die Bildende Kunst unter gewissen Voraussetzungen selbstreflexiv. Für die Kunst der Moderne und Postmoderne ist dies hinlänglich diskutiert worden: Nach Clement Greenberg etwa sei Kunst per se »darauf aus, das Wesen ihres eigenen Mediums zu erforschen und zu präsentieren« (Greenberg paraphrasiert nach Mitchell, 172); Thierry de Duve entwickelt mit Rekurs auf Sigmund Freud und in Bezug auf Marcel Duchamp die These, dass Kunstwerke, sofern sie ästhetisch und historisch potent sind, immer auch »self-analytic« (de Duve, 57) seien. Auch an früheren Bildern wurde diese Fähigkeit kanonisch argumentiert: Michel Foucaults berühmte Analyse von Diego Vélazquez' *Las Meninas* (1656) beschreibt etwa die »totalisierende Geste« (Mitchell, 206), mit der der Künstler hier »den ganzen Zyklus der [bildlichen] Repräsentation« (Foucault, 40) darstellt (und zwar in der gleichzeitigen Abbildung von Maler, Malwerkzeugen, fertiggestellten Bildern an den Wänden, einem Spiegelbild an der Rückwand und damit den impliziten Betrachter_innen sowie den Modellen), gleichsam also ein »totales Bild der Repräsentation« (Mitchell, 206) liefert. Spezifischer bezeichnen die Begriffe ›Metabilder‹ (vgl. Mitchell, 172–233) beziehungsweise ›Metakunst‹ (vgl. Wolf, 37f.) das Potenzial von Bildern, »die Beziehung von Sprache [oder Signifikat] und Bild

Abb. 1: Wortspielerisch wird auf einer Blocktext-Plakette im Hintergrund (quasi museums- und ausstellungskritisch) auf die omnipräsente Nacktheit der Bildsujets hingewiesen: »Dis gallery is full of nudes but dere aint no naked walls.«

als eine Struktur von Innen und Außen in Frage« (Mitchell, 214) zu stellen.

Und so ist drittens die Kombination aus Comic und Bildender Kunst doppelt reflexiv: Der Kunstcomic verweist auf die »Binsenweisheit, dass die Geschichte der Comics mitunter eine Geschichte der Bild-Bild-Bezüge ist – Comiczeichner[_innen] beziehen sich gerne auf hochkanonisierte Werke der bildenden Kunst aller Epochen« (Etter / Rippl, 264), gerade weil sie sich immer noch, wie Bart Beaty ausführt, in einem Legitimations- und Abgrenzungsprozess zur Bildenden Kunst befinden (vgl. Beaty, 212). Groß geworden in einer Zeit, in der Figuration in der Bildenden Kunst immer mehr unter Beschuss geriet (vgl. Beaty, 24), und für die Vervielfältigung bestimmt, wurden Comics nicht als Kunst, sondern als »art's mass cultural ›other‹« (Beaty, 25) definiert. Diese Alterität und der darin angelegte Konflikt sind bereits in Richard Outcaults Strip *In the Louvre – The Yellow Kid Takes in the Masterpieces of Art* (publiziert im *New York Journal* am 28. 2. 1897) in seinem konstitutiven *Culture Clash* mit der *High Art* des Louvre dargestellt (Abb. 1).

Yellow Kid und seine Freund_innen toben sich hier in einer der Galerien aus und kommentieren die »pitchers« und »statchoos« ironisch, während sie sie kopieren, korrigieren oder zerstören. Die *Venus von Milo* als Repräsentantin der Hochkultur lässt sich dabei – immerhin mittels einer Sprechblase, also einem Insigne der Massen- / Populärkultur – zu folgendem Ausruf verleiten: »If I had my arms, I would spank some of these kids«. Über Bildbezüge wie diese verhandeln Comics, die auf bereits etablierte Bilder zurückgreifen, auch deren Diskursivierungen. Diese Bilder werden dann doppelt ›beredt‹: »Einzelreferenzen auf reale Kunstwerke tragen gegenüber den fiktiven Kunstwerken immer einen größeren Sinngehalt mit sich, weil sie den Kontext, die kanonische Deutung, sowie die weiterführende Rezeption des Kunstwerks implizit mitführen« (Heyden, 284) und damit »als ikonografisches Konzentrat« (Bachmann, 309) beziehungsweise »semantische[...] Explosionen« (Bachmann, 315) fungieren.

Für diesen Beitrag möchte ich mich auf drei unterschiedlich paradigmatische Beispiele konzentrieren, die inhaltlich teilweise oder ganz in Museen verortet sind und den Kunstbezug insofern nahelegen. Es sind dies: Nicolas Mahlers *Alte Meister* (2011) – eine Adaption des gleichnamigen Romans von Thomas Bernhard (1985), der selbst eine monologisierende Abrechnung mit der Kunst ist, – David Prudhommes *Cruising Through the Louvre* (2012) – ein kontemplativer Streifzug eines Comiczeichners durch den Louvre – und Ben Gijsemans *Hubert* (2014 / 2016) – ein Comic über einen einsamen Kunstliebhaber / Voyeur. Dabei wird auf höchst unterschiedliche Weise nachzuvollziehen sein, was die ›Bilder‹, das ›Sehen‹ und das (Comic)›Erzählen‹ genuin ausmacht, vereint und unterscheidet.

Bilder

Sowohl Bernhards als auch Mahlers *Alte Meister* scheinen die Bilder des Kunsthistorischen Museums in Wien vielmehr zu de- als zu konstruieren. Ihr Protagonist Reger, der jeden zweiten Tag in das Museum geht, um

Das größte und das bedeutendste Kunstwerk
liegt uns am Ende doch schwer als
ein riesiger Klumpen Gemeinheit
und Lüge im Kopf,
wie ein viel zu großer Klumpen
aus Fleisch im Magen.

Die Alten Meister halten nur der oberflächlichen
Betrachtung stand, betrachten wir sie eingehend,
verlieren sie nach und nach und am Ende lösen
sie sich auf, sind sie uns zerbröckelt
und lassen nur einen faden, ja meistens ganz
üblen Geschmack in unserem Kopf zurück.

Abb. 2 und 3: Paradigmatisch für Mahlers Vorgehen ist neben dem reduziert-parodistischen Strich und der farblichen Beschränkung auch der freie Umgang in Auswahl und Ausschnitt seiner Vorlage.

stundenlang im Bordone-Saal vor Tintorettos *Weißbärtigem Mann* zu verweilen, tut dies bloß wegen der idealen Sitz-, Licht- und Temperatursituation dort. Die Alten Meister haben ihn in ihrer Unvollkommenheit »tödlich enttäuscht« (Bernhard, 287; Mahler, 122), und »*alleingelassen*« (Bernhard, 291; Mahler, 129), ja »*verhöhnt*« (Bernhard, 292; Mahler, 129). In den wortgewaltigen, seitenlangen Tiraden auf die Unzulänglichkeit der Kunst wird in der Romanvorlage entsprechend kaum ein Bild – bis auf den *Weißbärtigen Mann* selbst, der der Kunstgeschichte als Darstellung des »Wechselspiel[s] zwischen Erscheinung und Verschwinden« (Krischel, 87) gilt – namentlich genannt, geschweige denn beschrieben (vgl. Kupczyńska, 112f.). Von Tizian, Velázquez, Dürer etc. ist die Rede, nicht aber von ihren Werken. Und auch im Comic wird konstruierend dekonstruiert: Werke aus dem Kunsthistorischen Museum werden zwar dargestellt, allerdings in skurrilen Variationen und Zuordnungen. So verbildlicht Mahler den »riesige[n] Klumpen Gemeinheit«, mit dem »uns am Ende« das »größte und das bedeutendste Kunstwerk […] im Kopf« (Bernhard, 68) liege, mit Hilfe der *Susanna im Bade* (um 1555 / 1556) von Tintoretto, die sich in Mahlers Adaption – den Bernhard'schen Text kommentierend – als um einige Kilogramm

schwerer als das Original erweist (Mahler, 70; Abb. 2; vgl. auch Kupczyńska, 113f.); später schleppt sie sich im Treppenhaus des Museums entsprechend »schwer an ihrer Bewunderung« (Bernhard, 124; Mahler, 78) die Stufen hinauf. Auch vor einem Kinderporträt (Meister der St. Georgsgilde, *Kaiser Karl V, Brustbild als Zweijähriger zusammen mit seinen Schwestern Eleonore und Isabella* von 1502), das an dieser Stelle den »üblen Geschmack« (Bernhard, 67), den die Alten Meister »in unserem Kopf« (Bernhard, 67f.) zurückließen, grafisch evozieren soll, macht Mahlers parodistischer Strich nicht halt (Mahler, 68f.; Abb. 3): Augen und Mund gerinnen zu faltigen Höhlen und die Comicbearbeitung löst so den Zerfall der Bilder ein, die der Text beschreibt: »Die Alten Meister halten nur der oberflächlichen Betrachtung stand, *betrachten wir sie eingehend*, verlieren sie nach und nach und am Ende [...] lösen sie sich auf, sind sie uns zerbröckelt« (Bernhard, 67; vgl. Mahler, 69; Abb. 3).

Wie der Roman operiert auch der Comic im Zuge dieser Dekonstruktionen mit versteckten Fehlzuschreibungen, die die Bilder ebenfalls wie Hofmannsthal'sche ›modrige Pilze‹ zerfallen lassen: Es gibt weder den Bordone-Saal in Wirklichkeit, in dem sich der *Weißbärtige Mann* befinden soll – obwohl das beide Versionen vehement behaupten (wiewohl der Comic dies zumindest durch ein perspektivisch unmögliches Blickspiel in den Raum markiert). Noch ordnet Mahler einer Text-Passage über Dürer tatsächlich ein – durchaus vorhandenes – entsprechendes Dürer-Bildnis aus der Sammlung des Kunsthistorischen Museums zu, sondern eine Mariendarstellung Altdorfers (und ohne dies anzuzeigen). Diese produktive Freiheit eröffnet der Comicadaption wiederum neue sinnstiftende Möglichkeiten, wenn dort etwa ein Goya abgebildet wird, der Reger im Kunsthistorischen Museum fehlt (er moniert diese Lücke mehrfach explizit) und den der Roman nur nennen kann. Es handelt sich dabei ausgerechnet um jenes Blatt der *Caprichos*, das hier metareferenziell und wortwörtlich »Imaginäres sichtbar werden lässt« (Schmitz-Emans 2015, 29): *Der Schlaf der Vernunft gebiert Ungeheuer* (1797–1799).

Nicht von ungefähr lassen sich an diesen Dekonstruktionen oder performativen Bild-Analysen die wichtigsten Erkenntnisse der Bildwissenschaft exemplifizieren: Da wäre der erweiterte Bildbegriff von W. J. T. Mitchell, der sprachliche und geistige Bilder beispielsweise optischen und grafischen Bildern gegenüber gleichstellt (anhand des explizit schweren ›Klumpens‹ Susanna), die Husserl'sche Bildtrias, die zwischen Bildträger, Vorstellungsbild und Bildsujet unterscheidet (etwa die vom Bildträger gelöste Susanna auf der Treppe) und das Bild als an- / abwesend / Da-und-nicht-da / als Nichts (bei Goya im Bordone-Saal).[1] Mahlers Adaption überträgt die kunstphilosophischen Ausführungen Bernhards in eine bildkritische Praxis.

Wie lässt sich nun konkreter das Bild-im-Bild, das Bildzitat fassen? Erste Systematiken der Interpiktorialität – wie etwa von Linda-Rabea Heyden – unterscheiden das interpiktoriale Selbstzitat (vgl. *graphic match*) vom interpiktorialen Fremdzitat sowie das intradiegetische Bildzitat (z. B. ein Bild an der Wand im Panel) vom extradiegetischen Bildzitat (z. B. eine Figurenkomposition, die ein bekanntes Gemälde zitiert). Ferner wäre

noch vom intrapiktorialen Zitat zu sprechen (also von Metabildern, die sich selbst, oder Bilder an sich bzw. ihr Gemachtwerden thematisieren). Der Rahmen eines Bildes-im-Bild fungiert zuletzt als »piktoriale[r] Anführungsstrich[...]« (Tripp, 344, FN4) – also als Markierung des ›direkten‹ (intradiegetischen) Bildzitats; ebenso wie ein möglicher Stilunterschied der Ebenen: »[J]e heterogener Bildverweis und restlicher Panel-Stil sind, desto deutlicher ist aufgrund des optischen Signals die Markierung« (Heyden, 284).

Die Handlung oder Spannung in Prudhommes Museums-Streifzug *Cruising Through the Louvre* generiert sich gerade aus dem Zusammenspiel dieser verschiedenen Interpiktorialitätsphänomene – aus den komplexen Bezügen eines gleichsam narrativierten *Mise-en-abymes*. Der Protagonist identifiziert zunächst die Bilder im Museum als Panels. Die sich darüber hinaus erschließenden Ähnlichkeitsbeziehungen zwischen den Besucher_innen des Museums (und also Subjekten der Panels) und den Subjekten der Gemäldepanels setzen einen unendlichen Regress der Bezüge in Gang (vgl. Flinn, 83).

Wie Michael D. Picone bemerkt, exemplifizieren die Besucher_innen dabei Henri Cartier-Bressons ›entscheidenden Augenblick‹ (*instant decisif* – vgl. Cartier-Bresson, 17) und ›erstarren‹ immer wieder in skurril variierten und bildentsprechenden Posen: »Sometimes the artwork and visitors seem to have exchanged roles, the former quizzically observing the latter« (Picone, 62) – etwa wenn die Fremdenführerin mit erhobener roter Blume und in ähnlicher Haltung wie die Marianne ihre Gruppe vor Eugène Delacroix' *Die Freiheit führt das Volk* (1830) versammelt und zweideu-

Abb. 4 und 5: Die Ähnlichkeiten zwischen Bildsujet und Besucher_innen beschränken sich nicht nur auf Komposition und Haltung, sondern finden sich auch in ähnlicher Farbgebung und Strichführung sowie ironisch zitierten Requisiten wieder.

tig fragt: »¿Todos listos?«[2] (Prudhomme, 23; Abb. 4). In anderen Fällen ist zwischen den Bildebenen beinahe nicht mehr zu unterscheiden: So zum Beispiel in einem grau gehaltenen Panel, das die vor Théodore Géricaults *Floß der Medusa* (1819–1819) auf einer Bank sitzenden Besucher_innen gemäß der Komposition des Bildes drapiert, sodass sie sich gleichsam in das Bild hinein auflösen (was auch die Sprechblase, die sich nicht klar auf eine Figurengruppe bezieht, suggeriert), beziehungsweise die Grenze zwischen den beiden Bildräumen verschwimmt (entsprechend akribisch ist der untere Rahmen des Bildes vollständig von Figuren verdeckt; vgl. Prudhomme, 63; Abb. 5). Indem hier durch den nahtlosen Übergang von betrachtenden auf betrachtete Figuren ein ›Sog‹ oder ›Schwindel‹ erzeugt wird, wird pointiert auf diverse Diskurse der Rezeption zum *Floß* angespielt; etwa auf Peter Weiss' kanonische Beschreibung: »Von links unten dehnte sich die Gruppe, in ihrer erregten, ineinandergreifenden Gestik, nach rechts oben aus […]. Dies weckte eine Empfindung von Schwindel« (Weiss, 344). So erweist sich dieses Bildzitat auch als intertextuelle Referenz.

Das Bild der Bilder – die *Mona Lisa* (~ 1503–1506) – ist schließlich gleichsam an- wie abwesend, was einerseits ein nicht unüblicher Kniff in der (künstlerischen) *Mona Lisa*-Rezeption (vgl. Serles, 196–202) ist, und andererseits einmal mehr als bildkritischer Bezug auf die Vorstellung vom gleichzeitigen »›da‹ und ›nicht da‹« (Mitchell, 32) von Bildern gelesen werden kann. Auf intradiegetischer Ebene ist das Gemälde verstellt von Menschenmassen und daher nicht sichtbar; aufgerufen wird es zunächst durch ein extradiegetisches Bildzitat (die im Vordergrund stehende Besucherin weist eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Bildgegenstand auf) sowie in dessen medialer Wiedergabe auf einem Smartphone (dieselbe Besucherin wird soeben fotografiert und ist auf einem Display verdoppelt). Just auf diesem Display – und nur dort – kommt auf perspektivisch wundersame Weise zuletzt doch noch das Gemälde in den Blick (vgl. Prudhomme, 26).

Sehen

Kunstcomics inszenieren also nicht nur Bilder, sondern auch ihren Blick auf sie. In Analogie zu Kristevas

> […] Bestimmung von Intertextualität als ›Begriff, der anzeigt, wie ein Text die Geschichte ›liest‹ und sich in sie hineinstellt‹ kann man Interpiktorialität als den Begriff verstehen, der diskutiert, wie Bilder andere Bilder ›sehen‹ und sich zu ihnen positionieren. (Tripp, 356)

Insofern Comics immer interpiktorial sind, sind sie also auch immer ›sehend‹. »Während der Roman den Blick beschreibt, kann der Comic das Sehen zeigen« und zur Potenz von seinen Rezipient_innen performativ einfordern, die folglich das Sehen betrachten: »Der Blick wird nicht nur beschrieben, nicht nur gezeigt, sondern verkörpert durch den_die Leser_in, der_die den Comic betrachtet« (Hermann, 39).

Die Bilder in Gijsemans' *Hubert* werden überhaupt erst über die Betrachtung eingeführt: Constant Montalds *La fontaine de l'inspiration* (1907) baut sich sukzessive durch unterschiedliche und scheinbar ungeordnete Panel-Bild-

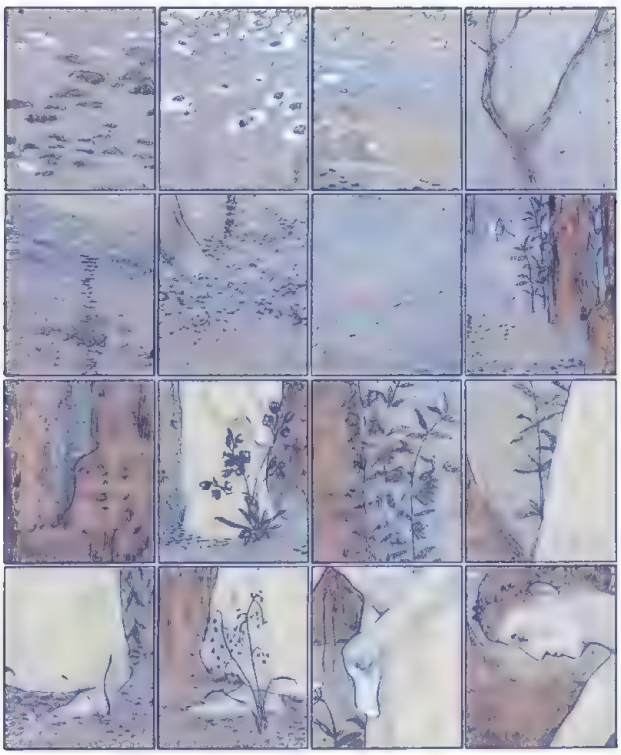


Abb. 6 und Abb. 7: Während die einzelnen Sehvorgänge links durch sprunghaft aneinander gereihte und unterschiedlich nah herangezoomte Bildausschnitte evoziert werden, sind es rechts die Kopfbewegungen Huberts, sein Brillenab- und -aufsetzen und sein Herantreten an das Gemälde, die selbiges vermitteln.

Ausschnitte auf (vgl. Gijsemans, 6; Abb. 6), was physiologisch dem Vorgang des menschlichen Sehens entspricht, und Édouard Manets *Olympia* (1863) wird durch eine Blickstudie des Protagonisten nur mittelbar, quasi-seriell und aus dem Zentrum gerückt vorgestellt (vgl. Gijsemans, 18; Abb. 7). Man sieht in diesem Comic buchstäblich dem Sehen zu:

Diverse Eye-Tracking-Studien haben inzwischen belegt, dass das Auge bei der Kunstbetrachtung »nicht mit gleitender Bewegung systematisch einer Kompositionslinie nachgeht«, wie das die Kunstgeschichte lange postuliert hatte. »Es vollzieht jedoch die Komposition des Gemäldes, indem es […] die für das Verständnis des Bildes zentralen Punkte immer wieder fixiert [und] verknüpft« (Rosenberg, 84). Das heißt Sinn und Inhalt vermitteln sich zwar, allerdings nicht linear. Die zwei physiologischen Elemente des Blicks (vgl. Brinkmann / Commare, 396), die zwei Zustände des Auges beim Sehen, scheinen mir dabei ideal im Comic – und zwar die Fixation im Panel (Moment der Wahrnehmung), die Sakkaden im Gutter (Moment der Blindheit während der Bewegung) – repräsentiert und vor allem in *Hubert* explizit ausgeführt: Die darin zentralen Bildbetrachtungen deklinieren immer wieder das Wechselspiel von wiederholten Fixationen und Sakkaden – dem Stillstand des Auges und Scharfsehen eines Bildausschnittes sowie dem ›blinden‹ Übergang – durch. Ein betrachtetes Bild ist daher immer mehrfach

und immer nur in Ausschnitten auf mehreren Panels verteilt zu sehen. Nie erfasst ein Panel ein Bild in seiner Gänze.

Darüber hinaus scheint *Hubert* geradezu eine Comicparaphrase auf psychologische beziehungsweise psychoanalytische Blicktheorie zu sein. Der Protagonist vollzieht den *glance*, wenn er als Kopist die Bilder studiert: Das Konzept des *glance* bezeichnet den involvierten Blick von Betrachter_innen, die sich ihrem Sehen auch körperlich bewusst sind und mit dem Gesehenen so auch interagieren (vgl. Gijsemans, 8f. u. 18; Abb. 7).[3] Wo Hubert aber dem Blick der Frauenfiguren auf Gemälden[4] schamhaft und wie ertappt ausweicht, hat er zuvor einen *gaze* vollzogen, einen Blick der sich selbst ahistorisiert und entkörperlicht sowie das Gesehene objektifizierend in Besitz nimmt (vgl. Gijsemans, 50 u. 76).[5]

Dass derartige Blickpolitiken in diesem Comic ausgerechnet so zentral an Manets *Olympia* dargestellt werden, kommt nicht von ungefähr: Das Bild ist eine Etüde über den *gaze*: »Olympia thematisiert […] eine Blickbeziehung, deren Pointe darin besteht, beide Seiten – den[_die] Betrachter[_in] und die dargestellte nackte Frau – gleichzeitig als Subjekt und als Objekt des Blicks zu inszenieren« (Lüthy, 94). Das Dreiecksverhältnis der Blicke zwischen Olympia, der Dienerin und den Rezipient_innen dynamisiert die Darstellung: »Indem die einzelnen Perspektiven in keinem Punkt konvergieren, beginnt [der_die Betrachter_in], die Positionen imaginär zu wechseln und sich im Bildraum zu bewegen« (Lüthy, 108) – er_sie wird durch die Blickverhältnisse aktiviert. Genau das vollzieht sich auch an Gijsemans Protagonist: Die mehrfache Begegnung mit und Aktivierung durch die *Olympia*, setzt Handlung und Entwicklung für Hubert in Gang.

Erzählen

Bilder sind medialisiert und diskursiviert, beredt und beredet (vgl. Fliedl / Obereither / Serles). Jede Form des Sehens eines grafischen Bildes erweist sich als mit Sprache verknüpft und von ihr abhängig, was wiederum eindrücklich in den Mahler'schen *Alten Meistern* vorgeführt wird. Die Redewirbel, die bei Bernhard die mehrstufig vermittelten Monologe von Reger, verstärkt durch gehäufte *Dicit*-Verschachtelungen (›sagt Reger‹ – ›sagt Irrsigler‹ – ›sagt Atzbacher‹), erzeugen, werden mittels polyperspektivischen Blickstaffelungen im Comic nachgestellt – und hallen auch noch in der unmöglichen Perspektivik der gezeichneten Museumsräume nach.

Liegt im einzelnen Bild also bereits narratives Potential, ist die Aneinanderreihung von Bildern in Sequenzen – und das haben Museum und Comic miteinander gemein (vgl. Heyden, 286) – einmal mehr Bild*erzählung* zur Potenz:

> The astute museumgoer, like the alert comic art reader, is always thinking about why the ›panels‹, that is, the individual works of art, are arranged the way they are in a given sequence and how the works appearing together on a given ›page‹, that is, on a wall or in a room, might speak to each other […]. (Picone, 48)

Prudhomme macht das gleich zu Beginn explizit und lässt den comiczeichnenden Protagonisten auf Recherche im Louvre sagen »It's like I'm walking inside a giant comic

book. // There are panels on every wall. / In every format and style«. Diese institutionalisierte, räumliche Sequenz hat überdies mehr Rezipient_innen als der Comic: und zwar »from everywhere« – »better than Tintin« (Prudhomme, 4–6). Entsprechend erscheint der Louvre im Folgenden immer wieder als Comic / comic-haft. Bilderrahmen, Fensterrahmen, Ausstellungsvitrinen und architektonische Elemente zitieren Panelrahmen und Bildsequenzen (vgl. Prudhomme, 54, 64–66). Dieses selbstreferentielle inhaltliche wie strukturelle Moment verbindet nun ›Kunst‹ und ›Comic‹, ›musealisiert‹ den Comic geradezu, ja lässt Kunstcomics als ›Museen-en-abyme‹ lesbar werden.

Es zeigt sich, dass alle drei Beispiele eben gerade in der Auseinandersetzung mit Bildender Kunst und dem Museum erzähl- wie medientheoretische ›Selbstanalyse‹ betreiben. Die Comicreferenz in *Alte Meister* ergibt sich über den Einsatz genuiner Comicelemente – wie die Funktion der Sprechblasen (ist etwas nicht hörbar, bleiben sie leer – vgl. Mahler, 21) oder die Dynamisierung des Erzähltempos durch unterschiedliche Panelgrößen (vgl. Mahler, 40–43). Aber auch inhaltlich findet Comicreflexion statt: Die Bernhard'sche Etüde »über das Gleichförmige und das Unvollkommene« wird in der spezifischen Zitatauswahl von Mahler lesbar »wie Beiträge zu einer Ästhetik des Comics« (Schmitz-Emans 2015, 23 u. 28). Die ›unvollkommenen Alten Meister‹ »stimulier[t]en dazu, sie hypothetisch zu ergänzen« (Schmitz-Emans 2015, 41) – also: einen Comic zu schaffen. Atzbacher, die Mittlerfigur im Roman, sieht demnach auch »aus wie in anderen Comics die autobiographische Zeichner-Figur, also wie ›Mahler‹ – so als sei der Zeichner selbst Regers Begleiter durch die Sammlung der ›Alten Meister‹« (Schmitz-Emans 2015, 26) – und tatsächlich wird Atzbacher in der Comicadaption nie namentlich genannt. Mahler zeichnet überdies »ostentativ – nicht *genau*. Und so geschieht es, dass der weißbärtige alte Mann Tintorettos zwischen zwei aufeinanderfolgenden Abzeichnungen des

Abb. 8: Die zu Beginn dieser Sequenz weggestellte Studie zitiert wieder das den Comic einleitende Gemälde *La fontaine de l'inspiration* von Constant Montald und schließt so den Kreis.

Gemäldes offenbar seine Hand bewegt hat – wie eine Figur in einem Comic« (Schmitz-Emans 2015, 28, Herv. im Orig.; vgl. Mahler, 114f.).

In einem quasi bildkritischen Gestus, der gleichsam alle hier vorhergehenden Überlegungen einzuschließen vermag, wird in *Hubert* schließlich auf der vorletzten Seite die leere Leinwand dreimal mit einem leeren Panel gleichgesetzt (vgl. Gijsemans, 85; Abb. 8). Dies wird lesbar als zeitgenössische Replik auf den eingangs zitierten »ganzen Zyklus der [bildlichen] Repräsentation« (Foucault, 40) der *Las Meninas*: Nun sind es der Maler und seine Blickfelder, Mal-Werkzeuge, vorgezeichnete und leere Bilder sowie das Foto eines Fensters auf dem Computerbildschirm, die hier als Repräsentationsmomente oder -potenziale vorgebracht werden und in den drei weißen Panels mit dem Repräsentationssystem Comic überlappen und darin vielleicht Foucaults »essentielle Leere« (Foucault, 45) einlösen. Das leere Panel, das zugleich durch eine leere Leinwand ausgefüllt wird, ist *das* Metabild schlechthin, das noch einmal alle Bezugsmöglichkeiten des ›Sonderfalls‹ Kunstcomic beinhaltet.

Indem sie vom Bilder-Sehen erzählen, sind Kunstcomics also bildnarratologische Lehrstücke über das Sehen und führen performativ vor, wo sie in unmittelbarer Abgrenzung zu Bildender Kunst (und Literatur) selbst zu verorten sein könnten. Kunstcomics fungieren als Bild- und Blickkritik, als selbstständige ›Museen-en-abyme‹, die die Paragone-Situationen mit sogenannter *High-Art* oder ›Museumskunst‹ internalisieren und in ikonoklastischen wie idolatrischen Akten bewältigen.

Bibliografie

Bal, Mieke: Reading Rembrandt. Beyond the Word-Image Opposition. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

Beaty, Bart: Comics versus Art. Toronto: University of Toronto Press, 2012.

Bernhard, Thomas: Alte Meister. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1985.

Brinkmann, Hanna u. Laura Commare: Blick_folgen. Zur Visualisierung von Augenbewegungen bei der Kunstbetrachtung. In: VISUAL PAST 2.1 (2015), S. 389–405.

de Duve, Thierry: Pictorial Nominalism. On Marcel Duchamp's Passage from Painting to the Readymade. Übers. v. Dana Polan. Minneapolis/MN u. Oxford: University of Minnesota Press, 1991.

Cartier-Bresson, Henri: L'imaginaire d'après nature. Montpellier: Fata Morgana, 1996 [1952].

Etter, Lukas u. Gabriele Rippl: »Don't laugh – this ain't the funny pages«: Comics und bildende Kunst (Alain Séchas, Raymond Pettibon)«. In: Interpiktorialität. Theorie und Geschichte der Bild-Bild-Bezüge. Hg. v. Guido Isekenmeier. Bielefeld: transcript, 2013, S. 261–278.

Fliedl, Konstanze, Bernhard Oberreither u. Katharina Serles (Hg.): Gemälderedereien. Zur literarischen Diskursivierung von Bildern. Berlin: Erich Schmidt, 2013.

Flinn, Margaret C.: High Comics Art. The Louvre and the Bande Dessinée. In: European Comic Art 6.2 (2013), S. 69–94.

Foucault, Michel: Die Ordnung der Dinge. Übers. v. Ulrich Köppen. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1974 [1966].

Frahm, Ole: Die Sprache des Comics. Hamburg: Philo Fine Arts, 2010.

Gijsemans, Ben: Hubert. Berlin: Jacoby & Stuart, 2016 [2014].

Hermann, Christine: Wenn der Blick ins Bild kommt. Visuelle Techniken der Fokalisierung im Literaturcomic. In: Hg. v. Barbara Eder, Elisabeth Klar u. Ramón Reichert: Theorien des Comics. Ein Reader. Bielefeld: transcript, 2011, S. 25–42.

Heyden, Linda-Rabea: Interpiktorialität im Comic. Versuch einer Systematik zu bildlichen Bezugnahmen in Comics. In: Interpiktorialität. Theorie und Geschichte der Bild-Bild-Bezüge. Hg. v. Guido Isekenmeier. Bielefeld: transcript, 2013, S. 281–298.

Krischel, Roland: Jacobo Robusti, genannt Tintoretto, 1519–1594. Köln: Könemann, 2000.

Kupczyńska, Kalina: Die Rede zeigen / Die Rede nicht zeigen. Tragödie und Komödie in Bernhard-Comics von Nicolas Mahler. In: Text+Kritik. Zeitschrift für Literatur 43 (2016): Thomas Bernhard, S. 107–125.

Lüthy, Michael: Bild und Blick in Manets Malerei. Berlin: Gebr. Mann, 2003.

Mahler, Nicolas: Alte Meister. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2011.

Mitchell, W. J. T.: Bildtheorie. Hg. v. Gustav Frank. Übers. v. Heinz Jatho u. a. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2008.

Picone, Michael D.: Comic Art in Museums and Museums in Comic Art. In: European Comic Art 6.2 (2013), S. 40–68.

Outcault, Richard F.: In the Louvre – The Yellow Kid Takes in the Masterpieces of Art. In: New York Journal, 28. 2. 1897 (@ San Francisco Academy of Comic Art Collection, The Ohio State University, Billy Ireland Cartoon Library & Museum).

Prudhomme, David: Cruising Through the Louvre. Musée du Louvre éditions. New York/NY: Nantier – Beall – Minoustchine, 2012.

Rosenberg, Raphael: Dem Auge auf der Spur. Blickbewegungen beim Betrachten von Gemälden – historisch und empirisch. In: Jahrbuch der Heidelberger Akademie der Wissenschaften für 2010 (2011), S. 76–89.

Schmitz-Emans, Monika: Nicolas Mahlers Literaturcomics. In: Graphisches Erzählen. Neue Perspektiven auf Literaturcomics. Hg. v. Florian Trabert, Mara Stuhlfauth-Trabert u. Johannes Waßmer. Bielefeld: transcript, 2015, S. 19–42.

Schmitz-Emans, Monika: Interpiktorialität im Literaturcomic. Zur Funktion von Bild- und Stilzitaten in Comic-Adaptionen literarischer Texte am Beispiel von Stéphane Heuets Recherche. In: Interpiktorialität. Theorie und Geschichte der Bild-Bild-Bezüge. Hg. v. Guido Isekenmeier. Bielefeld: transcript, 2013, S. 319–340.

Serles, Katharina: »Mona Lisa (Du Luder)«. Bild(de)konstruktionen der Rezeption. In: Hg. von Konstanze Fliedl, Bernhard Oberreither u. Katharina Serles: Gemäldereden. Zur literarischen Diskursivierung von Bildern. Berlin: Erich Schmidt, 2013, S. 194–229.

Simon, Ralf: Der poetische Text als Bildkritik. München: Wilhelm Fink, 2009.

Tripp, Ronja: Intertextualität als Interikonizität. Ikonische Text-Text-Bezüge. In: Interpiktorialität. Theorie und Geschichte der Bild-Bild-Bezüge. Hg. v. Guido Isekenmeier. Bielefeld: transcript, 2013, S. 341–360.

Weiss, Peter: Die Ästhetik des Widerstands. In: Ders.: Werke in sechs Bänden. Hg. v. Suhrkamp in Zsarb. m. Gunilla Palmstierna-Weiss. Bd. 3: Prosa 3. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1991 [1975/1978/1981].

Wolf, Werner: Metaisierung als transgenerisches und transmediales Phänomen. Ein Systematisierungsversuch metareferentieller Formen und Begriffe in Literatur und anderen Medien. In: Metaisierung in Literatur und anderen Medien. Hg. v. Janine Hauthal u. a. Berlin: de Gruyter, 2007, S. 25–64.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Outcault, n. pag.; © San Francisco Academy of Comic Art Collection, The Ohio State University, https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/HoganAlley_Enlarge/D_1640.jpg, aufgerufen am 3. 4. 2018.

Abb. 2: Mahler, 70; Ausschnitt K. S.

Abb. 3: Mahler, 69; Ausschnitt K. S.

Abb. 4: Prudhomme, 23; Ausschnitt K. S.

Abb. 5: Prudhomme, 63; Ausschnitt K. S.

Abb. 6: Gijsemans, 6; Ausschnitt K. S.

Abb. 7: Gijsemans, 18; Ausschnitt K. S.

Abb. 8: Gijsemans, 85; Ausschnitt K. S.

Anmerkungen

1] Für eine Zusammenfassung dieser bildwissenschaftlichen Konzepte vgl. Simon, 17–107.

2] »Sind alle bereit?« (Übers. K. S.) – Diese Frage könnte auch ein Verweis auf den revolutionären Bildinhalt sein.

3] Bal Mieke paraphrasiert den Bryson'schen Begriff im Original wie folgt: »The glance […] is the involved look where the viewer, aware of and bodily participating in the process of looking, interacts with the painting« – »awareness that what one sees is a representation« (Bal, 142).

4] Dass Bildgegenstände zurückschauen können, behandelt auch Prudhomme: An zentraler Stelle im Buch wird der *point of view* der *Mona Lisa* dargestellt. Ihr Blickfeld sind zwei Wimmelpanels intra- und extradiegetischer Bildzitate, die gleichzeitig auch Blicke des Comics aus sich heraus symbolisieren, worauf die Überlagerungen der Rahmen-/Panellinien durch Figuren im Bildhintergrund deuten könnten.

5] Wiederum Bal im Original: »In Brysons's terms these kinds of reactions verbalize the gaze, the look that ahistoricizes and disembodies itself and objectifies, takes hold of, the contemplated object« (Bal, 142).

Selbstreflexionen und Reflexionen des Selbst in *Der ARABER von morgen*

Björn Hochschild (Berlin)

Eine politische Selbsterzählung

Die drei bisher erschienenen Bände von Riad Sattoufs *Der ARABER von morgen* (2015, 2016 und 2017) erzählen die autobiografische Geschichte eines Jungen, der mit seinem syrischen Vater und seiner französischen Mutter wechselweise in Frankreich, im Libanon und in Syrien aufwuchs. Der Titel der Comics stellt indirekt eine höchst politische Frage: »Wer oder was wird ein Araber morgen sein« und damit implizit auch »Wer war er gestern und wer ist er heute?« Eine sich diesen Fragen widmende Lesart des Comics wird auf repräsentativer Ebene schnell fündig, präsentieren doch die Zeichnungen des Comics recht eindeutige Dualismen: Auf der einen Seite steht ein in Blau gehaltenes, idealisiertes, harmonisches und geordnetes Frankreich als Ort der teuren Autos, Bastelstunden, vielen Umarmungen, ländlichen Häuser sowie scheinbar ewigen Pausen und Ferien. Auf der anderen Seite erscheint das rötlich gehaltene Syrien als heißer, schmutziger, rauer und unordentlicher Ort, an dem Gewalt alltäglich ist, Flüsse mit Fäkalien verseucht sind, Frauen die Reste der Männer essen, Häuserwände von Rissen durchzogen sind und immer mindestens eine Plastiktüte durch die Luft schwebt.

Selbstverständlich bieten die Bände mehr als solche Typologien. Ihre Besonderheit liegt darin, dass sie die Länder als Erleben des Protagonisten Riad präsentieren, als Länder, die sich erst in der Erzählung des kleinen Jungen als solche *herstellen*. Eine Lesart von *Der ARABER von morgen* sollte daher die Frage nach »dem Araber« stets in Verbindung mit der Frage nach dem Selbst ihres Protagonisten denken und nicht allein über die repräsentierten Bedeutungszuschreibungen seiner Zeichen. Ziel dieses Aufsatzes ist es, zu zeigen, inwiefern *Der ARABER von morgen* die Frage nach dem Selbst des Protagonisten mit der Frage nach dem Selbst des Comics (als Medium) verbindet. Der Aufsatz versteht sich also als eine notwendige Vorarbeit: Noch bevor *Der ARABER von morgen*

ein Comic über Araber_innen oder Europäer_innen ist, ist er ein Comic, der in seiner Selbstreflexion ein Selbst zwischen diesen Kulturen reflektiert.

Als Selbsterzählung stellt sich der Comic bereits im ersten Panel seiner ersten Seite vor (Abb. 1). Die Seite besteht aus einem Tableau von sechs Panels, von denen sich das erste als Panorama über die gesamte erste Zeile erstreckt, während die zweite Zeile zwei gleichgroße Panels nebeneinander anordnet und die dritte jeweils drei. Das erste Panel sticht dabei nicht nur durch seine Größe hervor – es ist auch das einzige, das eine Rahmung um die Zeichnung vermissen lässt. Nach oben ist es begrenzt durch einen einzeiligen, gerahmten Text in Blockschrift: »Ich heiße Riad. 1980 war ich zwei Jahre alt und bereits ein ganzer Kerl.« Mittig präsentiert es eine Zeichnung von Riads Körper vor einer horizontlosen weißen Fläche, welche lediglich durch einen Schattenwurf eine gewisse Räumlichkeit erhält. Um den Körper herum ordnen sich weitere Textelemente, nicht gerahmte Kommentare in Schreibschrift, von denen jeweils ein Pfeil auf Riads Körper verweist und diesen etwa als »gesittet und feinfühlig« oder »wie aus dem Ei gepellt« beschreibt.

Ich heiße Riad. 1980 war ich zwei Jahre alt und bereits ein ganzer Kerl
Lange platinblonde Haare, dick und seidig
Goldglanz
Gesittet und feinfühlig
Unwiderstehliche tiefe Augen
Schmollmündchen
Wie aus dem Ei gepellt
Damals war die Welt ein Nebel, bevölkert von freundlichen Riesen
Was für ein bild hübscher Bengel!
Kichick, Kichick
Alles, was ich sagte, rief Erstaunen und Freude hervor
WIEDERSEHEN
Wie süß!
Er spricht mit mir
Alle Frauen wollten mich im Arm halten
Und wenn ich dich beißte?
Ich mag dich
Total Schlachtmie
OH, DU MEIN LIEBLING!
Ich war täglich nicht mehr als ein paar Stunden wach, aber das reichte. Ich wusste genau, wie man durchs Leben kam

Abb. 1: Die Figur Riad setzt sich auf der ersten Seite des Comics zusammen aus drei verschiedenen Blicken und den Reibungen zwischen ihnen (Sattouf 2015, S. 7).

Parodistische Ästhetik und Selbstreflexivität

Für das Grundverständnis, das der Comic sowohl seiner Figur als sich selbst entgegenbringt, spielt das erste Panel mit seinen gerahmten und rahmenlosen Textelementen, den Pfeilen und der aus verschiedenen Zeichen zusammengesetzten Zeichnung eine entscheidende Rolle. Ole Frahm betrachtet

solche heterogenen Zeichen als Teil einer parodistischen Ästhetik des Comics. Er positioniert sich mit dieser gegen Scott McClouds Idee der *closure*, nach der die Lesenden die im Comic fragmentierten Raum- und Zeitzusammenhänge wieder zusammenfügen (vgl. McCloud, 67). Laut Frahm verfehlt diese Idee einen entscheidenden Genuss, der gerade in der heterogenen Materialität der Zeichen begründet liegt: »Die Besonderheit der Comics ist gerade, daß sich die Zeichen nicht abschließend zu einer Einheit konstruieren lassen« (Frahm 2002, 202). Sie treten deshalb in ihrer Materialität hervor und begründen darin eine strukturelle Parodie auf die Referentialität der Zeichen. Worüber Comics sich ›lustig machen‹ ist die Vorstellung, dass jedes Zeichen auf ein Außerhalb der Zeichen verweist, womit sich Frahm auf Judith Butler bezieht (vgl. Butler, 1991, 202 f.). Comics tun dies, indem ihre Zeichen zu »gegenseitige[n] Wiederholungen *ohne Original*« (Frahm 2002, 205; Herv. im Orig.) werden; zu einer Struktur, in der die Zeichen alle untereinander aufeinander verweisen und so auf allen Ebenen des Comics Wiederholungen hervorbringen.

Eine dieser Wiederholungen betrifft die Ebene des Comiclesens an sich und lässt sich gut an der Beziehung zwischen Wort und Bild im Comic verdeutlichen. Frahm nutzt das Beispiel einer Comicfigur, die in einer Sprechblase das Wort »Ich« ausspricht (vgl. Frahm 2002, 212). Das Wort verweist hier ebenso auf die Zeichnung als das Original der Figurenidentität, wie die Zeichnung auf das »Ich« als ihr Original verweist. Letztlich liegt die Figurenidentität dieses Panels in beiden und in keinem dieser Elemente: Sie ist verlagert in ein ungreifbares Zwischen von Wort und Bild. Ähnliche Wiederholungen im Leseprozess finden sich auch außerhalb der Frage nach der Figurenidentität und gründen sich in den Zeitlichkeiten von Wort und Bild als Ausdrucks- und Rezeptionsweisen. Jens Balzer weist darauf hin, dass, während die Sprache ihre Signifikanten sequenziell organisiert, die grafische Repräsentation sie simultan anordnet. Die beiden Zeitlichkeiten von Sequenzialität und Simultaneität werden somit zum disponiblen Gestaltungsmaterial des Comics (vgl. Balzer, 143). Comiclesen bedeutet deshalb, wie Frahm zeigt, immer eine Reihe von Entscheidungen: Wann betrachte oder lese ich wie lange, wie oft und in welcher Reihenfolge welche Bilder oder Wörter (vgl. Frahm 2003)? Zwischen Wort und Bild kann und muss aufgrund ihrer heterogenen Materialität ebenso wiederholend hin- und hergesprungen werden wie zwischen Panels, Seiten oder ganzen Heften. Die Wiederholungsstruktur der parodistischen Ästhetik stört die Kontinuität des Comiclesens ebenso sehr, wie sie diese begründet und bestärkt, worin genau der Genuss besteht. Frahm betont, dass die heterogene Materialität der Zeichen die Comics »immer schon selbstreferentiell« (Frahm 2002, 204) macht, gerade weil die Zeichen in ihren Wiederholungsstrukturen gegenseitig aufeinander verweisen. In dieser Selbstreferentialität verbirgt sich schließlich auch das Potenzial des Comics zur Selbstreflexivität: Im Prozess des Entscheidens können die heterogenen Zeichen des Comics auf sich aufmerksam machen. Der Comic kann darin ein eigenes Denken herstellen.

Riad als Selbst aus drei Blicken

Im Falle von *Der ARABER von morgen* steht die Selbstreflexion aber, wie eingangs behauptet, in einer Verbindung mit der Reflexion des Selbst. Der Comic lässt hier ebenso sich selbst wie das Selbst seines Protagonisten denken. Das erste Panel der ersten Seite zeigt mit seinen Schreibschriftkommentaren, dem gerahmten Blockschriftkommentar, den Pfeilen und der Zeichnung des Körpers gleich vier verschiedene Materialitäten, welche auf der einen Seite scheinbar klar voneinander getrennt sind – es gibt keinerlei räumliche Berührung zwischen den Zeichen – auf der anderen Seite beziehen sie sich aber in einem Netz aus gegenseitigen Referenzen stark aufeinander. Sämtliche Zeichen scheinen dabei auf den einen zentrierten, gezeichneten Körper auf einer weißen Fläche zu verweisen – der gerahmte Blockschriftkommentar, indem er sich in voller Breite über diese legt, und die Schreibschriftkommentare, indem sie über die Pfeile mit dem Körper verbunden werden.

Dieses Panel zu lesen bedeutet so letztlich, beständig vergleichende Beziehungen zwischen den Zeichen und der sich daraus ergebenden Vorstellung der Figur Riad herzustellen. Im Gegensatz zur weißen Fläche verortet der Blockschriftkommentar das Selbst Riads zeitlich, das hier in erster Person spricht und das Jahr 1980 und Riads Alter benennt. In der Vergangenheitsform gestaltet sich der Sprechakt als erinnerte Darstellung eines nicht weiter spezifizierten älteren, sich erinnernden Riad. Aus dieser Perspektive spricht er von seinem jüngeren Selbst als »ganze[m] Kerl« und macht so die Zeichnung seines Körpers nicht einfach zu einem Sprung in die Zeit von 1980, sondern zu einem erinnerten Bild von 1980. Durch den Kommentar will die Zeichnung als erinnerte, nicht als faktische Welt gesehen werden.

Aus dieser Perspektive erscheinen dann auch die mit Pfeilen versehenen Schreibschriftkommentare als Zuschreibungen dieses sich erinnernden Selbst des älteren Riads. Während noch der Schatten von Riads Körper eine dreidimensionale Räumlichkeit der weißen Fläche andeutet, ist es die Schriftart, die auf eine handgemachte Materialität verweist und die Kommentare so wie direkt auf das Weiß des Papiers der Comicseite geschrieben erscheinen lässt. Die weiße Fläche wird somit letztlich wieder zur Oberfläche der Comicseite. Der angedeutete Raum wird verflacht. Diese Kommentare bringen eine materielle Selbstreflexivität in das Panel und mit ihr ein drittes mögliches Selbst: In ihnen scheint Riad Sattouf als Autoren- und Zeichner-Selbst hervor, scheint sich eine Perspektive des Autobiografs in die Welt des Comics mit einzeichnen zu wollen.

Die Zeichnung des Körpers zeigt de facto Dinge, die die Kommentare beschreiben: Die Haare erscheinen tatsächlich dick und glänzend und in seiner Kleidung wirkt Riad »wie aus dem Ei gepellt«. Andere Kommentare decken sich jedoch nie ganz mit der Zeichnung: Statt den zu erwartenden stereotypen Merkmalen eines ›ganzen Kerls‹, wie körperliche Stärke, harte markante Gesichtszüge oder eine selbstbewusste Haltung, steht Riad – mit dem Kopf leicht nach vorn gebeugt, die Arme eng an den Körper gelegt und die Daumen seltsam von seinen Fäusten gestreckt – eher

unbeholfen als selbstsicher da. Der Kopf ist überdimensioniert und nimmt fast doppelt so viel Fläche der Seite ein, wie sein Rumpf. Die vermeintlich unwiderstehlich tiefen Augen sind zwei weit aufgerissene Kreise, die wie in Trance mit leerem Ausdruck undefiniert in die Ferne blicken. Der »Schmollmund« steht eher dümmlich weit geöffnet und das »Platinblond« der Haare bleibt in der Schwarz-Weiß-Blau gezeichneten Darstellung unsichtbar.

In diesen abwechselnden Deckungen und Reibungen zwischen Kommentaren und Zeichnung konstituiert und dekonstruiert sich schließlich der Eindruck des Selbst von Riad, den dieses Panel herstellt. In den Mikro-Wiederholungen dieser Comiclektüre ist Riad hier ein Selbst, das sich immer wieder aufspaltet in drei verschiedene Selbst mit unterschiedlichen Blicken: dem Blick eines zweijährigen Jungen, dem eines sich erinnernden Selbst und dem eines autobiografischen Comiczeichners. Die Selbstvorstellung, die dieses Panel im doppelten Wortsinn eines Selbst, das sich vorstellt und das sich selbst vorstellt, zeigt, ist kongruent und zerstreut zugleich, ist durchzogen von Reibungen und eben dadurch letztlich nicht nur eine Vorstellung eines Selbst sondern auch die Frage nach dem Selbst: Was hält diesen Riad eigentlich zusammen?

Diese Frage zieht sich durch den Rest der Seite, des Comics und der Comicreihe, was nicht zuletzt durch das Weiß der Fläche und das Fehlen eines Rahmens in diesem Panel verdeutlich wird. John Bateman, Janina Wildfeuer und Tuomo Hiippala schlagen für solche Panels, deren Hintergrund sich über die gesamte Seite erstrecken, den Begriff des *bleedings* vor (vgl. Bateman, Wildfeuer, Hiippala, 310). Im Verständnis dieses Begriffs liegt das Weiß der Fläche nicht etwa hinter den weiteren Panels, die sich über diese legen, sondern ›läuft‹ quasi in deren Zwischenräume. In gewisser Weise sind die *gaps* dieser Seite immer noch die leere weiße Oberfläche der Seite, auf die die drei Blicke auf Riad gesetzt wurden. Einzig die Seitenränder scheint sie zu begrenzen, während sie sich auf jeder der folgenden Seiten wiederfindet und fortsetzt. Die Selbstvorstellung des Comics – der Vorstellung von sich selbst und eines Selbst – und deren drei unterschiedliche Blicke legen sich somit wie eine Matrix über den gesamten Comic.

Reibungen zwischen Wort und Bild

Im Verlauf der ersten Seite verstärken sich die Reibungen zwischen Kommentaren und Zeichnungen. In der zweiten Zeile gestaltet sich die gezeichnete Welt, die hier erstmals einen Horizont und weitere Figuren bekommt, weiter als vollends auf Riad zentriert. Der Horizont erscheint gebogen, die Körper der Erwachsenen um Riad herum sind wie durch eine Fischaugenlinse verzerrt, deren Zentrum der kleine Junge ist. Im ersten Panel der Zeile sind sämtliche Blicke auf ihn gerichtet und im zweiten alle Sprechakte auf ihn bezogen. Die drei Panels der dritten Zeile rücken näher an Riad und eine der Erwachsenen heran. Die Frau hebt ihn hoch und drückt ihn an sich. Das zweite und dritte Panel stechen auf je eigene Art und Weise hervor. Das zweite Panel gleicht in mehrfacher Hinsicht dem

ersten der Seite: Im Tableau erscheint es ähnlich zentriert wie Riads Körper in der obersten Zeile. Auch hat es, bis auf schwarze Schatten, wieder einen vollständig weißen Hintergrund. Darüber hinaus ist es das einzige Panel der Seite ohne gerahmten Blockschriftkommentar, dafür aber neben dem ersten auch das einzige ohne eine gerahmte Sprechblase und mit einem neuen Schreibschriftkommentar: »Total Unbekannte«. Noch deutlicher als im ersten Panel erscheint dieser Kommentar als direkter Widerspruch zur Zeichnung: Während der Kommentar in zwei Worten, die nicht einmal einen vollständigen Satz bilden, maximale Fremdheit und Distanz (eine *total* Unbekannte) markieren, zeigt die Zeichnung zwei stark affizierte Körper in einer Geste der Vertrautheit und Vereinigung. Hier ist nicht nur die heterogene Materialität der Zeichen, sondern auch die unterschiedliche Qualität ihrer Ausdrücke von Bedeutung. Der Widerspruch, den sie herstellen, lässt sich als solcher nicht auflösen. In den Wiederholungsstrukturen der Comiclektüre zwischen Wort und Bild bleiben hier immer ein Ausdruck der Vertrautheit und einer der Fremdheit unauflösbar in einem widersprüchlichen Ausdruck des Panels vereint. Sie wollen zusammengebracht werden, können es aber nicht.

Das letzte Panel der Seite sticht dann wiederum hervor, weil es als einziges einen gänzlich schwarzen Hintergrund und einen Blockschrift-Kommentar an der unteren und nicht oberen Panelgrenze zeigt. In der Panelmitte drückt die fremde Frau Riad an sich, während dessen Mund und Augen stark geöffnet sind. Weiße rundliche Linien neben den Körpern erscheinen als gestische Akzentuierungen der Festigkeit dieser Umarmung, ebenso wie zwei Tropfen auf der linken Seite – wie weitere Tränen der Frau oder abtropfende Schweißperlen der Auf- und Erregung. Über der Zeichnung steht in einer Sprechblase: »OH, DU MEIN LIEBLING!«. Zeichnung und Sprechakt nähern sich hier stark einander an. Nicht nur, weil die Worte einen stark affizierten Ausdruck formen, sondern auch weil die Buchstaben in ihrer Typografie diese zu betonen scheinen. Die Linien der Großbuchstaben sind vergleichsweise zittrig und ungleichmäßig gezogen. Ein Ausrufezeichen beendet den Satz mit ähnlichem Nachdruck wie die gestischen Linien um die Körper. Darüber hinaus umrahmen zwei rote Herzen – als einzige Farbe neben dem Blau der gesamten Seite – das Wort »Liebling«. Der Text darunter löst sich, als Ausdruck einer Lebensstrategie und nicht eines impulsiven Affektes, dagegen komplett von der gezeichneten und ausgesprochenen Szene: »Ich war täglich nicht mehr als ein paar Stunden wach, aber das reichte: ich wusste genau, wie man durchs Leben kam.«

Damit leitet *Der ARABER von morgen* auf seiner ersten Seite gleich mehrere Bedeutsamkeiten ein, die den Rest seiner drei Bände bestimmen. Zu den ersten beiden, nämlich

1. der gezeigten Welt als im doppelten Sinne selbstreflexiv (als Selbstreflexion des Comics und als des Comics Reflexion eines Selbst) und
2. dem Selbst seiner Hauptfigur, welches aus mindestens drei unvereinbaren Blicken besteht (einem Kindesblick, einem erinnernden Blick und einem autobiogra-

fischen Blick), gesellt sich die besondere Bedeutung der Beziehung zwischen Wort und Bild in dem Comic als

3. ein Spektrum aus sich annähernden und entfernenden Wort-Bild-Beziehungen von kongruenten über losgelösten bis zu widersprüchlichen Beziehungen.

Auf den letzten dieser drei Aspekte soll im Folgenden genauer eingegangen werden.

Die Sackgasse des Kontrapunkts

Wort-Bild-Beziehungen, wie die losgelöste oder widersprüchliche in den letzten beiden Panels der ersten Seite, folgen in gewisser Weise dem künstlerischen Ideal des Kontrapunktes. Dieses, so Jan-Hendrik Bakels in den einleitenden Worten zu einer Untersuchung der Beziehung von Bild und Ton im Film, geht auf das frühe 20. Jahrhundert zurück. Dort wehrte man sich gegen die »nach Harmonie strebenden Künste des 19. Jahrhunderts« (Bakels, 31–32). Das kontrapunktische Ideal fasst Bakels mit Barbara Flückigers Worten zusammen als Vorstellung über die Aussage eines Werkes als »spannungsgeladenes ›Dazwischen‹ [...], das durch den Zusammenklang disparater Elemente entsteht und nicht auf Übereinstimmung und Redundanz beruht« (Flückiger zit. n. Bakels, 32). Flückiger führt dieses Ideal des »Zusammentreffen[s] einzelner Formen, das Hemmen einer Form durch die andere« (ebd.) etwa auf Busoni und Kandinsky zurück. Strukturelle Ähnlichkeiten zu den Beschreibungen des Comics durch Frahm sind unverkennbar: Wenn Bakels das Ziel der kontrapunktischen Kunst als das Erschaffen eines neuen Ganzen »über Kontraste einzelner Werk-Ebenen in der Wahrnehmung [...], dessen Qualität sich nicht aus der Summe der einzelnen Ebenen ableiten ließ« (Bakels, 32) bestimmt, ist ein solcher Kontrast im Comic immer schon über die heterogene Materialität seiner Zeichen gegeben. Die erste Seite aus *Der ARABER von morgen* hat nun bereits unterschiedlich starke Ausprägungen des kontrapunktischen Kontrasts vorgestellt. Das Kontrapunktische gestaltet sich hier nicht bloß in der strukturellen Parodie des Comics, sondern in den jeweiligen Ausdrücken: Die Kommentare sagen hier etwas Anderes oder etwas in Widerspruch zu dem Stehendes, was die Zeichnungen zeigen. Müsste aber, gerade weil der Comic in seiner heterogenen Materialität immer schon kontrastreich erscheint, nicht auch das Gegenteil kontrapunktischer Ausdrücke von wissenschaftlichem Interesse sein? Und wie sähe dieses dann aus? Das Gegenteil einer Beziehung, in der das Wort etwas anderes sagt, als das Bild zeigt, wäre eine Beziehung, in der beide dasselbe sagen. Dass dies nicht möglich ist, da ansonsten der Genuss der heterogenen Materialität der Zeichen abhandenkäme, hat Frahm bereits verdeutlicht. Dennoch werden bestimmte Wort-Bild-Beziehungen immer wieder so beschrieben, meist in Verbindung mit einer abwertenden Konnotation. Flückiger spricht von »Übereinstimmung und Redundanz« (Flückiger zit. n. Bakels, 32). Martin Schüwer beschreibt einen besonders deskriptiven Kommentartext eines Feldstein-Panels »als sei der Text für Blinde gemacht, die die Panels nicht sehen können«, was zu einer »Art der Doppelung zwischen Schrifttext und Bild« führt, in welcher »der Text [...] völlig auf

das Bild orientiert [ist] und gerade dadurch [droht], es als überflüssig erscheinen zu lassen« (Schüwer, 309–310). Auch Roland Barthes beschreibt solche Beziehungen zwischen Wort und Bild und nennt sie »parasitär« (Barthes, 21). Scott McCloud gibt diesen Beziehungen sogar einen eigenen Namen: *duo-specific*. Diese betreffen »Panels in which both words and pictures send essentially the same message« (McCloud 1994, 153). Während er für ein Miteinander und eine gute Balance aller Wort-Bild-Beziehungen plädiert, gibt er in einem später erschienenen Ratgeber für Comiczeichner_innen zu, kein großer Fan solcher Wort-Bild-Beziehungen zu sein »that are just pointlessly *redundant* like that« (McCloud 2006, 135; Herv. im Orig).

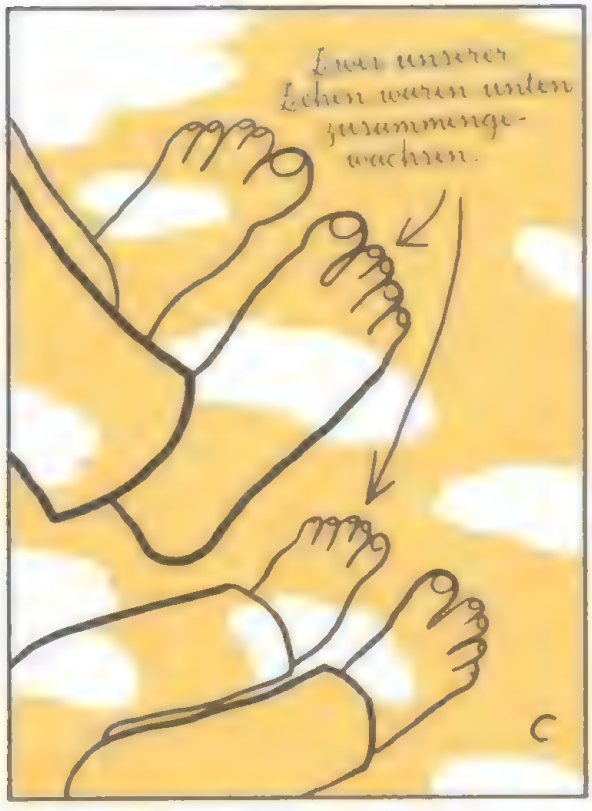


Abb. 2: Vater und Sohn haben zwei zusammengewachsene Zehen. Die vermeintliche Wiederholung der Information in Wort und Bild ist niemals tatsächliche Wiederholung oder Doppelung (Sattouf 2015, S. 23).

Die Vorstellung des Nicht-Kontrapunktischen gestaltet damit ein Problem: Auf der einen Seite finden Doppelung, Redundanz oder auch eine parasitäre Beziehung in der parodistischen Ästhetik des Comics nach Frahm keinen Platz. Sind die Zeichen immer schon andere, dann können sie sich nicht doppeln, was schließlich bedeuten würde, dass nicht nur die vage und abwertende Vorstellung der nicht-kontrapunktischen, sondern auch die genaue und aufwertende Vorstellung der kontrapunktischen Beziehung für den Comic kaum greifen kann. Auf der anderen Seite macht *Der ARABER von morgen* bereits auf seiner ersten Seite deutlich, dass es unterschiedliche Wort-Bild-Beziehungen gibt und er sie gerade als breites Spektrum zum zentralen Gestaltungsmerkmal seiner Weltherstellung und damit auch seiner Vorstellung eines Selbst und sich selbst macht. Im Folgenden soll daher das Problem des Nicht-Kontrapunktes und das Spektrum dieser Wort-Bild-Beziehungen genauer beleuchtet werden.

Die Unmöglichkeit des Nicht-Kontrapunktes

Ein hoher Grad an Entsprechung zwischen Wort und Bild findet sich in zahlreichen anderen Beispielen des Comics wesentlich deutlicher und isolierter, als es im ersten Panel der ersten Seite der Fall ist. So etwa im vorletzten Panel auf Seite 23 des ersten Bandes (Abb. 2). Riad und sein Vater halten hier ihre nackten Füße nebeneinander und geben ihre beiden

zusammengewachsenen Zehen preis. Darüber verweist ein weiterer Schreibschriftkommentar auf genau das, was die Zeichnung zeigt: »Zwei unserer Zehen waren unten zusammengewachsen«. Die Unmöglichkeit, hier von Doppelungen, Übereinstimmungen oder Redundanzen zu sprechen, artikuliert sich nicht nur in der heterogenen Materialität der Zeichen nach Frahm. Schon Marshall McLuhans These, »the medium is the message« (McLuhan, 7), macht es unmöglich von diesen zu sprechen. Die Vorwürfe setzen allesamt voraus, dass das Medium (Wort und Bild) wieder von seiner *message*, seinem Inhalt getrennt würde (den wiederholt zusammengewachsenen Zehen). Wenn Frahm sagt, »die Zeichen sind andere, immer« (Frahm 2002, 213), dann gerade deshalb, weil hier streng genommen immer zwei unterschiedliche und dennoch aufeinander bezogene zusammengewachsene Zehen vorhanden sind. Die Zeichnung zeigt vier Füße, deren zweiter und dritter Zeh jeweils zusammengewachsen sind. Der Kommentar nennt »Zwei unserer Zehen« als zusammengewachsen und lässt dabei offen, ob es zwei pro Fuß oder pro Person sind und auch, welche Zehen betroffen sind. Dafür beschreibt er sie als »*unten* zusammengewachsen« und als Zehen, die zusammengewachsen »*waren*«. Er qualifiziert damit das Zusammengewachsen-Sein und verortet die Szene – wie schon im ersten Panel – zeitlich. Wort und Bild sind hier weder parasitär, noch doppeln sie sich oder erzeugen Redundanzen. Es gibt lediglich einen Bereich, an dem sie sich zu berühren scheinen. So sehr, wie dieser Bereich im Leseprozess erkennbar zu werden scheint, bleibt er aufgrund der Struktur der heterogenen Zeichen unzugänglich.

Das eigentliche Gegenteil der vermeintlich idealen kontrapunktischen Wort-Bild-Beziehung im Comic bleibt somit unmöglich, womit auch die Integrität dieses Ideals infrage gestellt ist. Unbestreitbar bleibt jedoch, dass ein sicht- und spürbarer Unterschied zwischen dem Panel mit den zusammengewachsenen Zehen und dem mit der Umarmung zwischen Riad und der total fremden Frau besteht. Statt auf der Ebene des kontrapunktischen Ideals liegt dieser Unterschied jedoch in räumlichen Strukturen, die sich hinter diesem Ideal verbergen. Um diese räumlichen Strukturen aufzudecken, müssen die Argumente für den Kontrapunkt und gegen den Nicht-Kontrapunkt wortwörtlich genommen werden, sind sie doch streng genommen selbst bereits *räumliche* Argumente: In ihnen führt der Kontrapunkt in eine vermeintliche *Tiefe* des Ausdrucks und sein angenommenes Gegenteil an eine *Oberfläche*. Der Genuss des Kontrapunktes ist in dem Erleben des Neuen beschrieben, das nie die Summe seiner Teile ist. Es geht also darum, in der ästhetischen Erfahrung eine Bedeutung freizulegen, die sich in dem unzugänglichen Raum *zwischen* den Bestandteilen verbirgt, was eine Bewegung in die Tiefen des Ausdrucks verlangt. Geht man mit Frahm davon aus, dass auch in der vermeintlich nicht-kontrapunktischen Beziehung ein Genuss liegt – *Der ARABER von morgen* ist hierfür nur eines von zahlreichen Beispielen, die dies belegen –, dann liegt er gerade darin, dass hier keine verborgene Bedeutung freigelegt werden will, sondern die Zeichen *selbst* bereits Bedeutung freilegen. In anderer Weise als die vermeintlich kontrapunktischen Momente, sind diese Annäherungen von Wort

und Bild selbstreflexiv. Die ihnen vorgeworfene Oberflächlichkeit ist gerade ihre Stärke: Sie bringen die Zeichen in ihrer Heterogenität als Zeichen auf der Oberfläche der Comicseite hervor. Statt von kontrapunktischen und nicht-kontrapunktischen Wort-Bild-Beziehungen zu sprechen, schlage ich daher vor, in tiefe und flache Beziehungen zu unterscheiden. »Die Zeichen sind hier andere, immer« (Frahm 2002, 213), aber sie sind hier, in den flachen Wort-Bild-Beziehungen nicht nur anders, sondern in besonderem Maße *Zeichen, die als Zeichen auftreten.*

Reflexion des Selbst

Der ARABER von morgen macht also ein Polarisieren zwischen flachen und tiefen Wort-Bild-Beziehungen zu seinem Gestaltungsmerkmal. In und durch diese konstituieren und dekonstruieren sich letztlich sowohl die doppelte Selbstreflexion als auch die drei verschiedenen Blicke Riads, die den Comic und sein Verständnis von Riad und dessen Welt ausmachen. Entscheidend ist, dass die Reibungen in dieser Polarisierung sich auf keiner dieser Ebenen gänzlich aufheben lassen oder aufgehoben werden müssen – sie machen vielmehr den spezifischen Genuss dieses Comics aus. *Der ARABER von morgen* beginnt damit, zu zeigen, dass der Genuss der Materialität seiner heterogenen Zeichen eng verbunden ist mit einem Genuss heterogener Blicke und Welten. Der Comic stellt seinen ›Araber von morgen‹ damit als ein gleichzeitig zerstreutes und kongruentes Selbst in einer ebenso zerstreut und kongruent erlebten Welt vor. Dies muss letztlich bei einer Lesart des Comics, die das Repräsentative seiner Zeichen in den Blick nimmt, nicht nur berücksichtigt werden sondern ins Zentrum dieser rücken. In dieser könnte sich ›der Araber von morgen‹ als eine Einheit inkommensurabler Bestandteile herausstellen. Die einfachen Bilder von Syrien und Frankreich, die der Comic dabei zeigt, wären wiederum zu überprüfen als durch dieses Selbst hergestellte Welten. Die Frage stellt sich, inwiefern auch sie nur als Unvereinbarkeiten auftreten, die in ihrer ästhetischen Erfahrung dennoch zusammenfinden. Von dieser Frage aus ließe sich letztlich auch untersuchen, inwiefern das Selbst des Comics, das doch drei verschiedene Blicke ist, nicht auch Nationalitäten und Kulturen als dreifach verformte Imago herstellt. Beginnend mit seiner ersten Seite stellt der Comic das Selbst seines ›Arabers von morgen‹ als fragmentiertes Selbst dar, das gerade keine klaren Antworten auf die Frage erhoffen lässt, wer oder was ein Araber, Franzose oder Syrer nun ist, war oder sein wird. Vielmehr scheint *Der ARABER von morgen* daran interessiert zu sein, was es bedeutet, von der Frage »Wer oder was ist ein Araber?« fragmentiert zu sein.

Bibliografie

Bakels, Jan-Hendrik: Audiovisuelle Rhythmen: Filmmusik, Bewegungskomposition und die dynamische Affizierung des Zuschauers. Berlin: De Gruyter, 2017.

Balzer, Jens: Der Horizont bei Herriman. Zeit und Zeichen zwischen Zeitzeichen und Zeichenzeit. In: Ästhetik des Comics. Hg. v. Michael Hein, Michael Hüners u. Torsten Michaelsen. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 2002, S. 143–152.

Barthes, Roland: Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III. Frankfurt a. M.: Edition Suhrkamp, 1990 [1982].

Bateman, John, Wildfeuer, Janina u. Hiippala, Tuomo: Multimodality: Foundations, Research and Analysis – A Problem-Oriented Introduction. Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH, 2017.

Butler, Judith: Das Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verl. Edition suhrkamp 1722, 1991.

Deleuze, Gilles: Das Zeit-Bild. Kino 2. 7. Aufl. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft, 1997.

Flückiger, Barbara: Sound-Design: die virtuelle Klangwelt des Films. Marburg: Zürcher Filmstudien, 2007.

Frahm, Ole: Weird Signs. Zur parodistischen Ästhetik der Comics. In: Ästhetik des Comics. Hg. v. Michael Hein, Michael Hüners u. Torsten Michaelsen. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 2002, S. 201–216.

Frahm, Ole: Too Much Is Too Much: The Never Innocent Laughter of the Comics. In: Image & Narrative, Issue 7: History and Theory of the Graphic Novel special section IAWIS conference Hamburg 2002 <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/graphicnovel/olefrahm.htm>. Oktober 2003. Letzter Zugriff: 23.06.2017.

McCloud, Scott: Understanding Comics. New York: Harper Perennial, 1994.

McLuhan, Marshall: Understanding Media: The Extensions of Man. London, New York: Routledge and Kegan Paul, 2008 [1964].

Sattouf, Riad: Der ARABER von morgen. Eine Kindheit im Nahen Osten (1978–1984). Übers. v. Andreas Platthaus. München: Albrecht Knaus Verlag, 2015 [2014].

Sattouf, Riad: Der ARABER von morgen. Eine Kindheit im Nahen Osten (1984–1985) Vol 2. Übers. v. Andreas Platthaus. München: Albrecht Knaus Verlag, 2016 [2015].

Sattouf, Riad: Der ARABER von morge. Eine Kindheit im Nahen Osten (1985–1987). Vol 3. Übers. v. Andreas Platthaus. München: Albrecht Knaus Verlag, 2017 [2016].

Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. WVT-Handbücher und Studien zur Medienkulturwissenschaft, Bd. 1. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2008.

Abbildungen

Abb. 1: Sattouf 2015 [2014], S. 7.

Abb. 2: Sattouf 2015 [2014], S. 23.

Anmerkungen

1] Ebenso, wie Gilles Deleuze für das Kino konstatiert, dass dessen Theorie nicht »über das Kino, sondern über die vom Kino hervorgebrachten Begriffe« (Deleuze, 358) handelt, lässt sich auch das Verhältnis von Comic und dessen Theorie letztlich als ein philosophisches Denken verstehen, in dem der Comic selbst an seiner Begriffsbildung teilhat: »Aus diesem Grund besitzt die Praxis der Begriffe gegenüber anderen Praktiken keinerlei Vorrecht, sowenig wie ein Gegenstand gegenüber anderen Gegenständen Vorrechte hat« (Deleuze, 358). Der Comic ist somit ebenso an einem Denken über seine Zeichen und dessen Begriffe beteiligt, wie es etwa die Semiotik ist.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Ist Selbstreflexivität im Comic eine *Matter of Culture*?

Eine Ethnographie zur afrozentrischen Selbstreflexivität in der Graphic Novel *The Hole: Consumer Culture Vol. 1*

Lisa Kottas (Wien), Martin Schwarzenbacher (Wien)

Aus einer kultur- und sozialanthropologischen Perspektive betrachtet ist ein Comic ein kultureller Gegenstand (vgl. Kottas, 166–168). Als solcher unterliegt er kulturellen Wahrnehmungsmustern, die sozial erworben werden. Ausgehend von dieser Ansicht sind auch die Sinne nicht ausschließlich psychisch-neurologisch determiniert, sondern gleichsam von der kulturellen Praxis geprägt (vgl. Prinz / Göbel, 9–10). Wie ein Comic gelesen wird, ist somit kulturell vereinbart und erlernbar. Es bedarf daher einer gewissen kulturellen Expertise, um einen Comic zu verstehen.

Im Folgenden soll die oben umrissene, anthropologische Perspektive auf Comics als kulturelle Gegenstände mit kulturspezifischen Eigenheiten anhand der Selbstreflexivität in der Afroamerikanischen[1] Graphic Novel *The Hole: Consumer Culture Vol. 1* (2008) (kurz *The Hole*) von Damian Duffy (Writer) und John Jennings (Artist) illustriert werden. Der Aufsatz stellt eine Theorie zum *Signifyin(g)* als selbstreflexive Kommunikationsmethode in *Black Comics* vor, bei der die Graphic Novel in einer Afroamerikanischen Lesekultur wahrgenommen wird. *Signifyin(g)* wird für diesen Artikel als kulturspezifische Strategie zur Bedeutung von Zeichen durch afrozentrische Schlüsselzeichen (*keys*) verstanden. Diese *keys* beziehen sich auf eine gruppenbezogene Kultur und Geschichte. Durch die Gruppenbezogenheit werden im *Signifyin(g)* Außenseiter_innen vom gruppeninternen Textverständnis ausgeschlossen und bewusst in die Irre geführt. In einer Schwarzen Leseerfahrung wird die Graphic Novel *The Hole* zu einem lebendigen, spirituellen Wesen, das zu seinen Schwarzen Leser_innen *spricht.*

Unser Ziel ist der Versuch, die Selbstreflexivität in der Graphic Novel nicht ›nur‹ zu erklären, sondern die Autoren in ihrem Menschsein und ihrem sozialen Handeln zu *verstehen.* Daher wird die Graphic Novel von uns nicht als Gegenstand behandelt, der einfach »da [liegt], unbeeinflußt von allen äußeren Einwirkungen [… und] nur darauf [wartet], vom Wissenschaftler untersucht zu werden« (Kremser 2001, 138), sondern als ein von Duffy und

Jennings *aktiv* gefertigtes, kulturelles Artefakt, das in Verbindung mit der Kultur der Afrikanischen Diaspora steht.[2] Nicht das Anderssein von *The Hole* steht im Mittelpunkt dieses Aufsatzes, sondern die erkenntnisgewinnende Bedeutung des Verstehens von kulturellen Zusammenhängen soll der Comicforschung am Beispiel von Schwarzsein gezeigt werden.

Dieses Essay beschäftigt sich zu Beginn kurz mit der Ethnographie als wissenschaftlichem Text, um die Lesenden mit dem anthropologischen Arbeiten vertraut zu machen. Dem folgt eine Einführung in das *Signifyin(g)* und den Afrozentrismus. Anschließend wird die Handlung von *The Hole* erläutert und anhand selbstreflexiver Schlüsselzeichen analysiert. Durch eine kulturelle Kontextualisierung soll den Lesenden die Diskrepanz zwischen euro- und afrozentrischer Lesart verdeutlicht werden, indem bisher ›unsichtbare‹ Zeichen der kulturellen Wahrnehmung den Leser_innen zugänglich gemacht werden. Dieses Vorgehen soll einerseits die Grenzen einer eurozentrischen Hermeneutik in der Comicforschung offenlegen, andererseits eine postkoloniale, anthropologische Comicforschung anregen und der Disziplin im deutschen Sprachraum Werkzeuge und eine Reflexionsfläche für die Erforschung von *Black Comics* anbieten.

Writing Culture

Das Wissen von Anthropolog_innen kommt aus dem Feld, das sie untersuchen. In diesem Feld treffen sich Menschen, ein_e Anthropolog_in und Mitglieder der untersuchten Gruppe, unter bestimmten historischen und soziokulturellen Rahmenbedingungen. Ein_e Forscher_in erzeugt mit dem Auftreten im Feld die Figur des ›Anderen‹ im Verhältnis zu sich selbst (vgl. Kremser 2001, 138). Das vielschichtige, individuelle Wesen der untersuchten Menschen kann jedoch in der selektiven Wahrnehmung der Forscher_innen vereinfacht und auf bestimmte Rollen innerhalb einer Theorie ›festgeschrieben‹ werden. Daher ist zu berücksichtigen, dass der Bericht von Anthropolog_innen – die Ethnographie – *nicht* die Realität im Feld abbildet. Eine Ethnographie ist vielmehr »ein *eigenständiges, literarisches Werk*, das nur partiell mit den Originalereignissen [im Feld] übereinstimmt« (Kremser 2001, 140). Sie ist keine objektive Darstellung einer Kultur, sondern ein »Abbild […,] eine Schöpfung des Wissenschaftlers« (ebd.), die eine verarbeitete Wahrnehmung auf die Erlebnisse im Feld wiedergibt.

Die Ethnographie als Text bildet somit einen Prozess ab (vgl. Sanjek, 193), der in unserem Verständnis offen und *niemals* abgeschlossen ist. Dieser Aufsatz ist somit ein produzierter Text, der Fragen aufgrund von formalen Vorgaben, (noch) nicht vorhandener Erfahrung und / oder Wissen offenlassen muss. Er stellt vielmehr den *Versuch* dar, die Graphic Novel *The Hole* aus der Perspektive von Duffy und Jennings wiederzugeben und diesen Blickwinkel einem nicht-anthropologischen Publikum näherzubringen.

Im Sinne einer postmodernen Ethnographie soll der Text *vielstimmig* sein (vgl. Nugent, 443). Daher finden sich neben dem Text der Autor_innen auch Abbildungen aus *The Hole*, die nicht der Analyse dienen, aber Duffy und Jennings' visuelle ›Stimme‹ wiedergeben sol-

len. Diese sollen einerseits einer (unbewussten) Stereotypisierung des ›fremden‹ Comics vorbeugen, indem unsere Beschreibungen durch die visuellen Eindrücke des Comics ergänzt werden, andererseits dienen die Abbildungen den Leser_innen zur Überprüfung unserer These, aber auch als eine Grundlage zur inneren Selbstreflexion in der Begegnung mit ›Fremdheit‹. Dieser Schritt soll dem Text neben unserer Stimme und jener von Duffy und Jennings eine für uns ›stille Stimme‹ – die innere Selbstreflexion der Lesenden – hinzufügen.

Im Gegensatz zu anderen Sozialwissenschaften nimmt die Anthropologie nicht die westliche Erfahrung zum Maßstab, um Kulturen oder Gemeinschaften zu beurteilen oder zu beschreiben, sondern »fixes each case within the widest co-ordinates – all social formations, globally, through human history« (Sanjek, 195–196). Aus dieser Sicht ist die Graphic Novel *The Hole* – oder ein Comic allgemein – *ein kulturelles Artefakt*, das mit Artefakten aus verschiedenen Kulturen und Zeiten verglichen werden kann. Als ein kultureller Gegenstand muss *The Hole* und das zu untersuchende Phänomen – das *Signifyin(g)* – in Beschreibungen der Kultur, aus der die Graphic Novel stammt, eingebettet werden, um die Sinnzusammenhänge aus einer emischen Sicht verstehen zu lernen.

›Emisch‹ beschreibt die Ebene der kulturspezifischen Wahrnehmung. Eine Person nimmt Handlungen in kulturellen Mustern wahr, die sie im Laufe ihres Lebens erlernt hat (vgl. Barnard 2006, 182). Das bedeutet, dass ein Zeichen für deutsche Betrachter_innen eine andere Bedeutung annehmen kann als für Afroamerikaner_innen. Beide Positionen (deutsch, afroamerikanisch) sind emische Sichtweisen, dennoch sind innerhalb der emischen Positionen individuelle Interpretationen aufgrund der verschiedenen Lebensgeschichten möglich. In *The Hole* spielen Duffy und Jennings die emischen Sichtweisen gegeneinander aus, was als *Signifyin(g)* bezeichnet werden kann.

Reading Culture

Der Begriff *Signifying* ist laut Henry Louis Gates Jr. ein Konzept aus der *Black folk tradition*, das sich unabhängig von Ferdinand de Saussures Zeichentheorie entwickelt hat (vgl. Gates 1983, 685). Das Afroamerikanische *Signifyin(g)* (oder *Signifyin'*) steht nicht nur wie bei Saussure für den Vorgang, ein Zeichen mit einer Bedeutung zu konnotieren, sondern meint verschiedene rhetorische Figuren wie Metalepse, Metapher, Metonymie, Synekdoche, Ironie, Übertreibung und Untertreibung. Das *Signifyin(g)* hat sich laut Gates vor ungefähr 200 Jahren während der Sklaverei entwickelt, um den Narrationen der Sklav_innenhalter_innen (*master tropes*) mit *slave tropes* zu begegnen (vgl. Gates 1983, 685–686). *Signifyin(g)* findet sich in der *African-American Literature* bei Schriftsteller_innen wie Ishmael Reed oder Zora Neal Hurston (vgl. Gates 1983, 700) – aber auch in der Musik des Blues und Jazz – wieder (vgl. Gates 1983, 685). Gates entwickelt 1983 mit dem Essay *The ›Blackness of Blackness‹* und der Monographie *The Signifying Monkey* (1988) eine Theorie zum Lesen von *Afro-American literature* (vgl.

Gates 1983, 686 sowie Gates 1988). Duffy und Jennings übernehmen – wie sie in der Bibliographie zu *The Hole* ausweisen – Gates' Theorien für ihre Graphic Novel.

Unter dem Einfluss von Dell Hymes werden in der Sprachanthropologie Sprechen und Sprache nicht mit kognitiven, sondern mit soziokulturellen Phänomenen in Beziehung gesetzt (vgl. Koepping, 104–105). *Signifyin(g)* wird diesem Verständnis nach von soziolinguistischen Schlüsselzeichen (*keys*) begleitet. Anhand von *keys* (Gestik, Mimik, Tonfall) wird in der Kommunikation auf die eigentliche Bedeutung einer Aussage hingewiesen. Je bekannter und üblicher diese *keys* innerhalb einer Gruppe sind, desto subtiler sind die Signale in der Kommunikation (z. B. Zwinkern). Wenn Sprecher_innen *Signifyin(g)* einsetzen, führen sie einen *key* ein, der Zuhörer_innen signalisiert, dass die wörtliche Bedeutung einer Aussage aufgehoben wird. Das *Signifyin(g)* gründet sich auf einem Erfahrungshintergrund, den Sprecher_innen und Zuhörer_innen teilen; dieser erleichtert es den Zuhörer_innen, die getätigte Aussage richtig zu verstehen. Autor_innen können mit dem *Signifyin(g)* einer Handlung im Roman verschiedene Bedeutungsebenen hinzufügen, die jeweils unterschiedliche Leser_innenkreise ansprechen können. Ein Schlüsselzeichen kann dann zwei widersprüchliche Aussagen erzeugen, je nachdem, ob Leser_innen z. B. Schwarz oder Weiß sind (vgl. Wideman, 66).

Duffy und Jennings beziehen ihre Schlüsselzeichen aus einem ›afrozentrischen‹ *Repertoire*. ›Afrozentrisch‹ bezeichnet hier keine homogene Perspektive, die alle aus Afrika stammenden Personen aufgrund rassisch-biologischer oder kulturell-essentialistischer Eigenschaften teilen – solche Ansätze lehnen wir entschieden ab. Der Begriff beschreibt vielmehr ein geschichtspolitisches, bisweilen auch religiös-mythologisches Konstrukt, das vom Afroamerikanisten Molefi Kete Asante popularisiert wurde. Asantes Afrozentrismus ist u. a. als Schwarze Psychologie zu verstehen, die sich auf ein positives, auf Afrika zentriertes Geschichtsbild stützt (vgl. Walker, xxiv). Alle Schwarzen Menschen seien über ein kollektives Bewusstsein miteinander verbunden (vgl. Walker, 23), welches unter geistiger Kolonisierung (›Europäisierung‹) leide (vgl. Kottas, 123–124).

Bereits der Afrokaribisch-französische Psychologe Frantz Fanon vertritt in *Peau Noire, Masques Blancs* (1952) die Ansicht, dass die (meist negative) Bedeutung von Schwarzheit im Kolonialismus von Weißen festgelegt und von Schwarzen Personen unhinterfragt übernommen wird. Als besonders einflussreich gilt z. B. Georg Wilhelm Friedrich Hegels Behauptung in *Geschichte der Philosophie*, dass Schwarze Menschen außerhalb jeder geschichtlichen Entwicklung in einem urzeitlichen Kulturstadium verharren würden (vgl. Kment, 72). Schwarze seien daher kultur- und geschichts*unfähig*. Fanon schließt daraus, dass Schwarze Menschen sich nicht selbst definieren, sondern definiert *werden*, was zu einer degradierenden Geisteshaltung führe (vgl. Kment, 77). Beeinflusst von Fanon, folgern Kwame Ture und Charles V. Hamilton in ihrem Werk *Black Power* (1967), dass die stereotype Stigmatisierung von Afroamerikaner_innen als ›faul‹, ›apathisch‹ oder ›dumm‹ einer geistigen Kolonisation entspreche, die eine politische Selbstbestimmung

verhindere (vgl. Ture / Hamilton, 23 sowie 36).

> [W]e will no longer call ourselves lazy, apathetic, dumb, good-timers, shiftless, etc. […] If we accept these adjectives, as some of us have in the past, then we see ourselves only in a negative way, precisely the way white America wants us to see ourselves. (Ture / Hamilton, 37–38)

WHITE PETER
ACTION FIGURE WITH CHANGEABLE T-SHIRT ACTION!
WHITE PETER is the COOLEST!!
BUY HIM!!! BE HIM!!!
Only from Front 40/EyeTrauma Toyz!
HAND PACKAGED BY CHINESE PRISON LABOR! COOLNESS!
FULLY ARTICULATED HOSTILITY!
ELECTRIC SELF-CENTERED DISDAIN EMOTING EYEBROWS!
BUY HIM! BE HIM!

Abb. 1: White Peter, der Geist des Kapitalismus.

Asante ruft daher die Afrikanische Diaspora auf, sich zu ›afrikanisieren‹. Die Aneignung von Motiven und Symbolen, die essentialistisch als ›Afrikanisch‹ aufgefasst werden, sollen zu einem positiven Denken[3] in Schwarzen Personen führen (vgl. Walker, 78).

›Afrozentrisch‹ meint in diesem Essay die Verwendung von Konzepten aus dem Umfeld von Kulturen aus Afrika oder der Afrikanischen Diaspora. Die verwendeten Konzepte sind ausschließlich unter Berücksichtigung von Schwarzer Kultur und Geschichte zu verstehen. Ohne dieses kulturelle Wissen können die Zeichen unserer Auffassung nach nicht verstanden werden.

»Get in the Hole«[4]

Die Graphic Novel *The Hole* handelt vom jungen Afroamerikaner Curtis Cooper, der vom Vodou-Gott (*loa*) Papa Legba auserwählt wird, um den Geist des Kapitalismus, White Peter (Abb. 1), mittels eines alles verschlingenden Lochs im Bauch zu bekämpfen.

Duffy und Jennings strukturieren die Handlung nach dichotomen Schemata. So spielt ein Teil der Handlung zeitlich in der Vergangenheit der verschiedenen Protagonist_innen, der andere zeigt meist die Gegenwart aus Curtis' Perspektive. Auch orientieren sich die Autoren an der *race* ihrer Charaktere, indem die Schwarzen Protagonist_innen im Laufe der Handlung in Konflikt mit Weißen Figuren geraten, was zu einem augenscheinlichen Gut / Böse-Schema führt.

Die Handlung dreht sich um den Konflikt der beiden Vodou-Götter (*loa*), Papa Legba und Legba Ati-Bon. Papa ist ein Schwarzer Greis und Ati-Bon zu Beginn der Handlung ein Rastafari. Papa Legba besitzt eine Einkaufstüte, in welcher sich das Schicksal der Welt befindet, die ihm Ati-Bon entwendet. Ati-Bon gibt sich eine neue Gestalt und verwandelt sich in eine Weiße Person mit Sonnenbrille und Copyright-Zeichen auf der

Stirn. Er nennt sich fortan ›White Peter‹ und verlässt die diegetische Wirklichkeit, indem er das Panel verlässt und dort beginnt, Konsumprodukte zu verzehren.

Peter besitzt die Kraft, die Ausrichtung von Panels im Comic zu beherrschen, und ist in der Lage, das Publikum direkt anzusprechen. Diese Macht über die Metalepse erlangte er in einem jahrelangen, versteckten Komplott gegen Papa Legba. In der Vergangenheit erscheint Legba Ati-Bon der Schwarzen Frau Carla Bonte. Carla ist Inhaberin eines kleinen Esoterikladens in New Orleans und Vodou-Anhängerin. Ati-Bon überbringt ihr die Nachricht, dass Carla von ihrem Weißen Gatten betrogen wird. Sie geht mit dem *loa* einen Pakt im Tausch für den Mord an ihrem Ehemann und seiner Geliebten ein. Carla gründet die Multimediafirma *Hyper-Voodoo* und steigt über die Jahre zur einflussreichen Medienunternehmerin auf. Sie verarbeitet religiöse Elemente von Vodou zu Apps, Mode, Fernseh- und Radioshows usw. (z. B. Voodoo Doll Fashion, Voodoo Doc Fashion Line, Vootique). Carlas Vorgehen transformiert die *Religion* Vodou zur *kommerziellen Marke* Hyper-Voodoo, wodurch Papa Legba an Macht einbüßt und Ati-Bon ein metaleptisches Bewusstsein entwickelt. Ati-Bon bzw. White Peter ist zum (Weißen) Geist (*loa*) des Kapitalismus aufgestiegen, der die Graphic Novel beherrscht.

In Reaktion auf White Peters Coup erscheint Papa Legba dem Afroamerikanischen Tätowierer Curtis Cooper. Auch Curtis steht als Schwarze Figur in mehreren Fällen im Konflikt mit Weißen. So wird Curtis auf dem Weg zur Arbeit von einem Weißen Kleinkriminellen überfallen. Mit dieser Figur steht Curtis als Protagonist in einem weiteren Konflikt, da dieser im Austausch für Drogen eine sexuelle Affäre mit Curtis' Freundin Trina pflegt. Curtis betreibt ein Tattoo-Studio im Hinterzimmer des Friseursalons seiner Mutter und seines Weißen Stiefvaters Charlie. Die Beziehung zwischen den beiden stört Curtis und er ignoriert Charlies Annäherungsversuche, was den Stiefvater sehr kränkt.

Als der greise *loa* Curtis in seinem Studio erscheint, entblößt Papa Legba Curtis' Oberkörper, auf dem sich eine große Narbe in Form eines Hakenkreuzes befindet. Eine Rückblende zeigt, wie Curtis in einem Gefängnis von Neonazis bedroht und misshandelt wird. Um die neonazistische Gewalt zu beenden, schmuggelt seine Mutter eine Rasierklinge in die Krankenstation, worauf er sich das Hakenkreuz in den Leib ritzt. Über dieser Wunde öffnet Papa Legba ein schwarzes Loch in Curtis' Körper und verschwindet wieder.

Wie kann die Bedeutung der Handlung bisher verstanden werden? Die dichotome Anordnung der narrativen Elemente wie Vergangenheit / Gegenwart, Weiß / Schwarz oder Gut / Böse kann z. B. die folgende Interpretation erwecken:

Weiße Personen verkörpern das Böse in der Handlung. Der Weiße Kleinkriminelle überfällt den Schwarzen Curtis. Der Weiße Ehemann betrügt seine Schwarze Frau Carla. White Peter steht für das Sinnbild des Kapitalismus und deutet die Bereicherung von Weißen Geschäftsleuten durch die Vermarktung von Schwarzer Kultur an. Weiß ist böse, Schwarz ist gut. Selbst der Protagonist Curtis gibt während des erwähnten Raubüberfalls unumwunden zu: »I hate white people«

(Duffy / Jennings, 3). Ist *The Hole* somit ein Fall von *reverse racism*?

Signifyin(g) ist eine selbstreflexive Kommunikationstechnik (»trope of tropes«) (vgl. Gates 1983, 686), die sich sozusagen bewusst ist, eine rhetorische Technik zu sein und andere rhetorische Techniken oder Figuren einsetzen zu können (vgl. Gates 1983, 689). Die Figuren in

SEEING THAT, THING BREAK SOMETHING IN THAT MOMENT, SEEING THE DEVIL'S WORK. I KNEW WHAT YOU WERE TRYING TO TELL ME JESUS
SEEING MORE OF MY MOTHER'S EVIL. I KNEW
THIS WASN'T SOMETHING I COULD RUN AWAY FROM
AND IN THAT MOMENT WE WERE ONE MIND
ONE

Abb. 2: Referenz auf das Cover von Superman Nr. 1 (1939).

The Hole basieren alle auf rassistischen Stereotypen, wie Duffy und Jennings im Anhang angeben (vgl. Duffy / Jennings, 152): Curtis ist der brutale, hyperaggressive *Brute* – ein Stereotyp, das nach Beendigung der Sklaverei in den USA popularisiert wurde. Carla basiert wiederum auf der *Mammy* – einer Figur, die Anfang des 20. Jahrhunderts als Bildmarke auf zahlreichen Konsumprodukten eingesetzt wurde (vgl. Strausbaugh, 276–278). Curtis und Carla sind somit *keys*, die auf die Schwarze Geschichte verweisen. Sie sind Figuren, die von Weißen aufgrund von Zuschreibungen erfunden wurden (vgl. Strausbaugh, 67–72 sowie 276) und somit aus einer afrozentrischen Perspektive keine essenziell ›Schwarzen Zeichen‹ sind. Die Stereotype fungieren als rhetorische Figuren, die von den Autoren in Stellung gebracht werden, um diese und die Vorstellung von *race* kritisch zu parodieren.

Diese kritische Parodie wird ersichtlicher, wenn auf die Figur des namenlosen Weißen Kleinkriminellen verwiesen wird (Abb. 2). Dieser konsumiert *Gangsta Rap* und führt einen *Lifestyle* aus Drogen, Sex und Kriminalität. Diese Figur basiert auf dem »Superthug« bzw. »Gangsta«. Dieses Hip Hop-Stereotyp wurde durch den Rapper Tupac eingeführt und z. B. von 50 Cent, DMC oder Ja Rule popularisiert. Dem *Superthug* wird Dummheit und ein schlechter Geschäftssinn nachgesagt, weswegen er seinen Lebensunterhalt mit Drogen und kleinen Raubüberfällen verdient (vgl. Whalen, 41–42). Obwohl diese Figur im Comic farblich klar weiß dargestellt wird, leugnet sie ihre Weiße Identität, indem sie angibt: »Bitch, I ain't white, I'm light skinded [sic!]« (Duffy / Jennings, 22). Nicht die Hautfarbe sagt etwas über die Figuren aus,

sondern der gesellschaftliche und historische Kontext gibt ihnen ihre afrozentrische Bedeutung. Damit eröffnet erst das kulturelle Wissen die Bedeutung einer Aussage oder eines Zeichens.

Gleichzeitig spielen die Handlung und die dichotome Anordnung mit den Erwartungen von Leser_innen, da der Aufbau und die Aufmachung des Comics mit Tropen des Superheld_innen-Genres arbeitet (vgl. Abb. 3): Die Rückblicke in die Vergangenheit sollen narrativ zeigen, warum die Figuren Curtis und Carla so sind, wie sie nun sind (im Sinne von Ursache / Wirkung oder der *Secret Origin*-Trope). Ihre tieferliegende Bedeutung in der Schwarzen Geschichte hebelt aber die Narration aus, da nicht die Erzählung erklären kann, warum diese Figuren Stereotype sind. Im *Signifyin(g)* wird durch Schlüsselzeichen angezeigt, dass die wörtliche Bedeutung annulliert wird. In diesem Fall macht das *Signifyin(g)* den *Plot* bedeutungslos – er ist nur eine Ansammlung von rhetorischen Figuren, die eine

AIN'T BUST NO CAPS IN NO ASSES, IF THAT'S WHAT YOU MEAN.
THAT'S WHAT I MEAN...
BUBU
SPEAKING OF BUSTING ASSES, WHY DON'T YOU COME OVER HERE AND SUCK MY DICK!
THUP

Abb. 3: Der Superthug und Curtis' Freundin Trina.

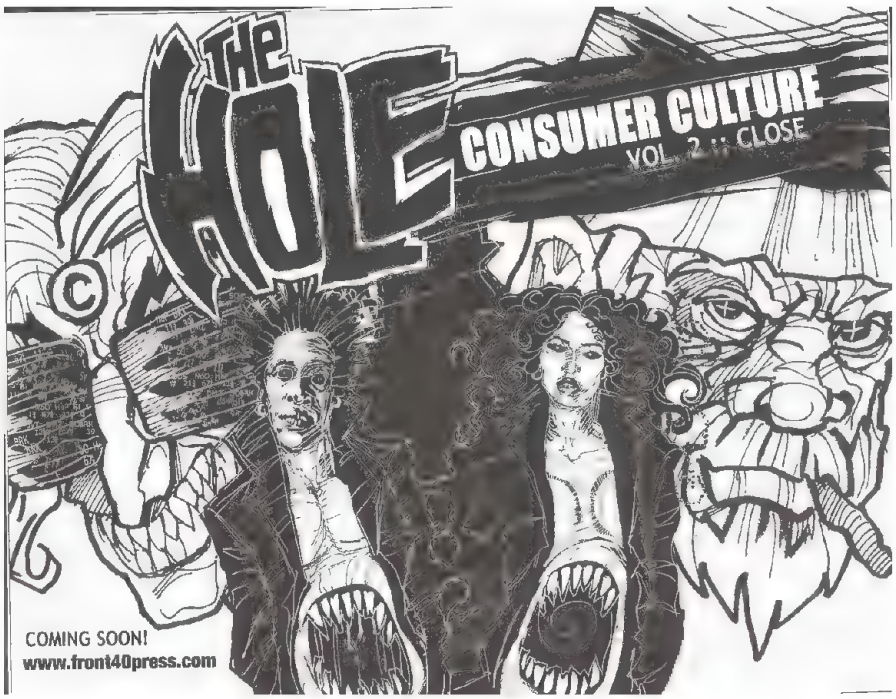


Abb. 4: Ankündigung von The Hole Vol. 2.

OF COURSE, CAN WALK AT THE CROSSROADS OF TIME, SO TAKE IT FROM ME.
THE SECOND BOOK WILL BE WORTH EVERY PENNY YOU SHOULD BUY TWO.
IF YOU DON'T, THE TERRORISTS WILL HAVE ALREADY WON!
WHO DO YOU THINK YOU'RE TALKING TO?
NOT TO YOU!
WHAT DO YOU THINK YOU'RE SELLING?
presents
As I was saying, the three books are so great.
I'VE ALREADY BOUGHT UP THE FILM RIGHTS.
Please. Everything!
Now, it's nice you've learned a new trick, but shut up

Abb. 5: White Peter adressiert die Leser_innen..

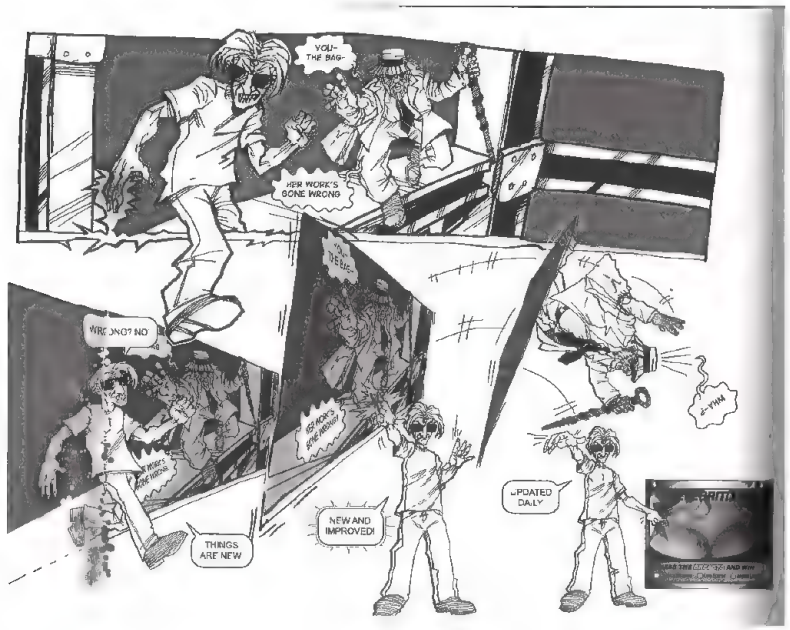


Abb. 6: White Peters Macht über die Panel..

Parodie auf die Struktur und Tropen von Superheld_innen-Geschichten ergibt (z. B. das Gut / Böse-Schema), wie im folgenden Abschnitt argumentiert wird.

White Peter: *Signifying Monkey*

Trotz des Vorfalls mit Papa Legba verlebt Curtis einen normalen, unauffälligen Arbeitstag im Tattoo-Studio und fährt zu seiner Freundin Trina, die Carla Bontes entfremdete, drogenabhängige Tochter ist. Als Trina an Curtis Oralsex ausübt, öffnet sich das Loch in seinem Bauch und eine Hand zieht Trina in sich hinein. Papa Legba tritt gewaltsam aus dem Loch, wodurch Curtis' Superkräfte aktiviert werden, und verschwindet wieder. Trina und Curtis verschmelzen miteinander zu einem androgynen Mischwesen, das zu einer Hälfte aus Curtis und zur anderen aus Trina besteht. In dieser transformierten Gestalt planen sie Carla Bonte zu überwältigen und sie zu zwingen, ihren Pakt mit White Peter zu widerrufen. Die Handlung schließt mit der Ankündigung von Band 2 (Abb. 4).

Auf der nächsten Seite erscheint White Peter und adressiert die Lesenden direkt. Er prahlt damit, wie ›großartig‹ die Graphic Novel ist und dass er bereits die Rechte an der Verfilmung hält. Er hasse zwar Comics, aber er kaufe Filmrechte auf, damit sie niemand sonst bekommt. Der Film wird, wie White Peter in einer Vision feststellt, produziert werden. Im Film überfällt Curtis einen Voodoo-Shop und verärgert damit

eine Voodoo-Göttin. Das schwarze Loch manifestiert sich in seinem Unterleib. Anschließend verwandelt ihn die Voodoo-Göttin in eine Frau. Aus der Graphic Novel *The Hole: Consumer Culture* wird der Film *Tha Hole: Git Yo' Voodoo on!*, welcher wesentlich von der eigentlichen Handlung des Comics abweicht.

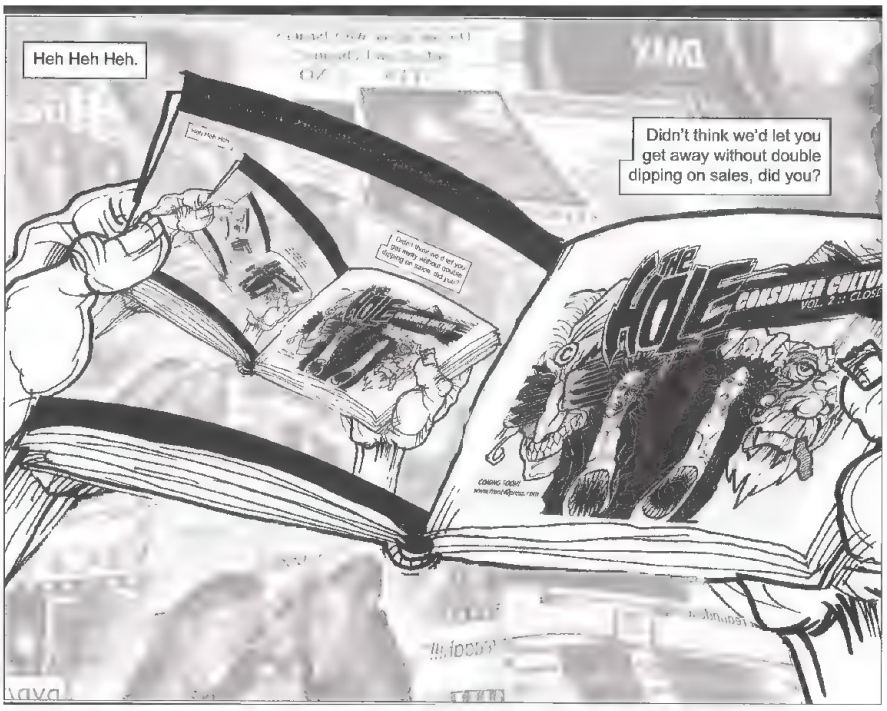


Abb. 7: *The Hole* als Graphic Novel in der Graphic Novel.

Für die Deutung der Graphic Novel ist die Schlusssequenz essenziell (Abb. 5). Hier tritt die Selbstreflexion des Comics, die Superheld_innen-Parodie, am deutlichsten zutage. Die Handlung bricht mit der geäußerten Absicht von Curtis und Trina ab, den Bösewicht, White Peter, zu stellen. Statt des erwarteten ›Endkampfs‹ zwischen Gut und Böse, erscheint der Schurke und erzählt den Lesenden stolz von den Änderungen, die er im kommenden Film an der Handlung vornehmen wird. Er parodiert die *Plot*-Elemente, wie oben beschrieben, und drückt damit seine Macht als Geist des Kapitalismus aus. Der Held ist eine Figur einer Comic-Narration und damit Teil eines kapitalistischen Massenproduktes. Peter nimmt in der Narration die Rolle eines Metaerzählers ein. Nachdem er sich von Legba Ati-Bon in White Peter verwandelt hat, verlässt er die Handlung bzw. die erzählte Wirklichkeit, indem er aus dem Panel steigt (Abb. 6) und fortan in Zwischensequenzen die Handlung kommentiert. Für diese Sicht spricht auch, dass die Graphic Novel *The Hole*, wie im Comic gezeigt, ein Objekt in Peters Händen ist (Abb. 7).

The Hole ist demnach eine Geschichte in der Geschichte in der Geschichte, die miteinander in Wechselwirkung stehen. Sie besitzt aus unserer Sicht drei narrative Rahmen, die den Lesenden nicht deutlich kommuniziert werden. Um ihre afrozentrische Interpretation zu verstehen, muss die Graphic Novel *von innen nach außen* gelesen werden. Die Anordnung der Erzählrahmen erfolgt nicht z. B. nach dem Schema *Rahmen 1* › *Rahmen 2* ‹ *Rahmen 1* (d. i. die ›klassische‹ Rahmenerzählung), sondern *Rahmen 3* ‹ *Rahmen 2* ‹ *Rahmen 1* › *Rahmen 2* › *Rahmen 3*.

Rahmen 1 ist hier die Superheld_innen-Parodie, die oben beschriebene Handlung ohne Peters Schlusssequenz. Peters Auftritt verhält sich wie eine Metaebene zur Geschichte. Er reflektiert darin spöttisch den *Plot* und veral-

bert den Helden Curtis. Peters Polemik dient als zweiter Rahmen, eine (versteckte) Kritik an seine Leser_innen, die ersichtlich wird, indem diese Sequenz mit der Afroamerikanischen Geschichte vom *Signifying Monkey* verglichen wird.

Der *Signifying Monkey* ist eine traditionelle Erzählung, die sich im Laufe der Sklaverei in der Schwarzen Diaspora gebildet hat. Gates nimmt an, dass sie sich aus westafrikanischen Erzählungen entwickelt und ihre Ausgestaltung auf Kuba erhalten hat (vgl. Gates 1983, 687–688). Die Erzählung baut auf das Beziehungsdreieck zwischen den Freunden Affe, Löwe und Elefant auf. Der Löwe ist der selbst ernannte König des Dschungels, während der Elefant mit seiner körperlichen Überlegenheit der eigentliche König ist. Im Verhältnis der Tiere zueinander zeichnet sich ein deutliches Machtgefälle ab: Der Elefant ist stärker als der Löwe, der Löwe ist stärker als der Affe. Der Affe macht seinen Nachteil gegenüber dem Löwen durch *Signifyin(g)* wett. Der Affe erzählt dem Löwen, wie der Elefant ihn hinter seinem Rücken beleidigt. Der Löwe geht erbost zum Elefanten und fordert vehement eine Entschuldigung; dieser verprügelt ihn nach mehrmaliger Klarstellung, dass es sich um ein Missverständnis handeln müsse. Der Löwe verliert dadurch seinen Status als Herrscher über den Dschungel und kehrt zum Affen zurück, um sich an dem vermeintlich schwächeren Tier abzureagieren. Dort erkennt der entthronte König, dass der Affe mit den Worten mächtiger ist; er wurde ausgetrickst. Der Löwe nahm die Erzählung des Affen *wortwörtlich*, doch war sie im *übertragenen Sinne* gemeint. Dies drückt sich auch in dem Anspruch der tierischen Königswürde aus: Der Elefant ist der *tatsächliche*, der Löwe hingegen der *bezeichnete* König des Dschungels. Der Affe uriniert aus Spott über dessen Statusverlust von seinem Baum auf den Löwen und ist ihm, solange er in den Wipfeln weilt, überlegen (vgl. Gates 1988, 55–56).

Die Schlusssequenz ist damit ein weiterer *key*, der anzeigt, dass die Handlung nur eine Parodie auf das Verhältnis zwischen Erzähler_in und Leser_in ist. Leser_innen nehmen Geschichten viel zu *ernst* und sind aufgrund ihrer Wahrnehmung nicht in der Lage, diese als ein System von ›bloßen‹ Zeichen zu fassen. Denn: »[…] these are only tropes, figures of speech, rhetorical constructs […,] and not some preordained reality or thing« (Gates 1983, 723).

Peter nutzt diesen Umstand zu seinem Vorteil und stellt wie der Affe seine Opfer bloß. Wie der Löwe im Dschungel nicht der König ist, sondern nur als solcher bezeichnet wird, so ist ›Comic-Leser_in‹ in der Konsumgesellschaft nur eine andere Bezeichnung für ›Konsument_in‹. Als genau solche behandelt der Geist des Kapitalismus die Leser_innen, indem er den zweiten Band und den Film in einer rhetorischen Metalepse bewirbt (vgl. Abb. 5), die beide jedoch *nie* produziert wurden. Das ›Vol. 1‹ im Namen von *The Hole: Consumer Culture Vol. 1* ist nur eine rhetorische Figur, die ein weiteres Element der Comic-Parodie ist. Die Leser_innen werden vom *Signifyin(g) Comic*, den White Peter in der Graphic Novel repräsentiert, in ihrer Gutgläubigkeit reingelegt: »To read these figures literally […] is to be duped by figuration, just like the signified Lion« (Gates 1983, 723).

Legba: *Talking Book*

Der dritte Rahmen – neben der Superheld_innen-Parodie (R1) und Konsument_innenkritik (R2) – ist jener des *Dialogs* zwischen Medium und Leser_in. Dafür werfen wir den Blick auf die Figur Papa Legba. Legba ist im haitianischen Vodou der Herr der Wegkreuzungen zwischen den Realitäten. Er stammt von der westafrikanischen Òrìshà-Gottheit Èshù-Elégbára ab und ist dessen haitianische ›Version‹. Èshù fungiert als ›Zollbeamter‹ zwischen der Welt der Menschen und der Götter. Er verwaltet die kosmische Lebensenergie (*ashé*) in ihrer undefinierten Form und

Abb. 8: Legbas rituelles ›Wappen‹ (vèvè).

entscheidet über ihre Freigabe. Ohne seine Zustimmung kann auf diese nicht zugegriffen werden (vgl. Kment, 160). Èshù gilt als der universale Übersetzer, denn er spricht alle Sprachen im Kosmos. Er verkörpert demnach auch das Sprechen und ist letztendlich auch ein Diskurs (vgl. Gates 1988, 6–9).

Legba nimmt nun bei Duffy und Jennings eine zentrale Bedeutung für die Interpretation von *The Hole* ein. Er stellt nämlich, wie unten argumentiert wird, den Comic in seiner Form als auch in seinem Inhalt dar. Legba *ist* der Comic.

Um dies zu verstehen, möchten wir nochmals auf unsere Eingangsthese verweisen: Der Comic ist ein *kultureller Gegenstand*. Gegenstände können neben ihrer materiellen, physischen Form auch aus immateriellen, geistigen Komponenten bestehen (vgl. Hahn, 9–10). Ein *bocio* ist in Westafrika z. B. ein materielles Objekt, das die spirituellen Kräfte der Götter in sich speichert. Das Objekt ist aber nicht magisch *per se*, sondern benötigt eine rituelle Aktivierung (vgl. Hödl).

So verhält es sich auch mit Legba und dem Comic. Die Graphic Novel ist ein materielles Objekt, das aus Einband, Papier, Farbe und Tinte besteht; dennoch speichert es mittels einer afrozentrischen Lesart die immaterielle Kraft von Legba in sich ab, indem der Comic mit *Signifyin(g)* rituell aktiviert wird. Dafür versehen die Autoren die rot hinterlegten Deckblätter von *The Hole* mit goldfarbenen *vèvès*, rituellen Bodenzeichnungen aus dem Vodou (Abb. 8). Jede Gottheit verfügt im Vodou über ein einzigartiges *vèvè* – ein Wappen –, das aus klar definierten Grundmotiven besteht (vgl. Keller, 57). Papa Legbas Kennzeichen ist das Kreuz, da er der Herr der Wegkreuzungen ist (Abb. 8).

Legbas *vèvè* dient mit seiner Positionierung an den Deckblättern als das *erste* Schlüsselzeichen in Duffys und Jennings' *Signifyin(g) Comic*, das die Bedeutung des Comics als übernatür-

liches Objekt festlegt. Die Graphic Novel ist damit als ein rituelles Objekt zu verstehen, das die Kräfte von Legba kanalisiert. Die *vèvès* und die textliche Anrufung an Èshù und seine Verkörperungen, geschrieben als Vorwort von Dana Rush (vgl. Duffy / Jennings, [4–5][5]), signalisieren denjenigen, die das *vèvè* als *key* lesen können, dass es sich um eine spirituelle Leseerfahrung handelt. Legba als Meister aller Sprachen belebt und verkörpert die Graphic Novel. Er verleiht *The Hole* einen spirituellen Sinn.

Ein weiteres Schlüsselzeichen zeigt sich beim ersten Aufeinandertreffen von Papa Legba und Legba Ati-Bon, bevor sich letzterer in White Peter verwandelt. Papa identifiziert Ati-Bon als *petwo* (vgl. Duffy / Jennings, 12). Die Identität von einzelnen *loa* gestaltet sich im Vodou fluide, sodass eine Gottheit mehrere Aspekte besitzt. Hauptsächlich verkörpern sich *loa* als *rada* und *petwo*. Während die rada-loa für Afrika, Familie, Heimat, Friede und Wohlwollen stehen, reflektieren die petwo die schmerzhafte Erfahrung des Kolonialismus. Die *petwo* sind der gefährliche, ›böse‹, ›schwarzmagische‹ Aspekt (vgl. Keller, 55–56). Obwohl sich Ati-Bon in White Peter verwandelt, *bleibt* er ein Aspekt von Legba; denn der Name ›Peter‹ verweist auf den Heiligen Petrus, welcher auf Haiti als christliche Verkörperung Legbas gilt, da er der Hüter der Himmelspforte ist (vgl. Reuter, 35).

Anders als es der Konflikt zwischen den beiden Legbas vermuten lässt, handelt es sich bei der Auseinandersetzung nicht um einen Konflikt *Gut gegen Böse*, sondern um eine Kritik an dieser dichotomen Einstellung, wie sie in Unterhaltungsmedien zu finden sind und Duffy betont:

> There is no Devil figure, no defined demarcation between good and evil in Vodou, only the psychological complexity of humanity itself. (Duffy zit. n. Duffy / Jennings, 155)

Die Autoren scheinen vielmehr die beiden Legba-Aspekte *rada* (Papa) und *petwo* (Ati-Bon / Peter) wie in der Afroamerikanischen Literaturtrope *Talking Book* zu verwenden. Diese Trope beschreibt die ambivalente Erfahrung von Schwarzen mit der Bibel durch ihren Missbrauch im Versklavungssystem (vgl. Callahan, 20 sowie Gates 1983, 700–701). Der Begriff ›*Talking Book*‹ geht auf die Memoiren des ehemaligen Sklaven James Albert Ukawsaw Gronniosow zurück. Er beschreibt seine Erfahrung mit der Bibel wie folgt:

> [W]hen I first saw him [the master] read [the bible], I was never so surprised in my life, as when I saw the book talk to my master, for I thought it did, as I observed him to look upon it, and move his lips. (Gronniosow zit. n. Callahan, 13)

Gerade der Umgang mit der Bibel bleibt durch seinen Missbrauch im Versklavungssystem ambivalent, wird aber von der Afroamerikanischen Literatur annektiert (vgl. Callahan, 20). Die Erfahrung mit der Bibel bildet auch die Absicht der Heilung ab, denn wenn das Heilige Buch ›spricht‹, kann es Schwarze entweder vergiften (indoktrinieren, gefügig machen) oder heilen (rebellieren, befreien, erlösen) (vgl. Callahan, 25–26 sowie 38–39). Ähnlich bieten Afrokaribische Religionen wie der Vodou ihren Anhänger_innen einen Rahmen zur therapeutischen Heilung und

DATE ME! DATE ME! DATE ME!
WHAT IS THIS HORROR YOU'RE LISTENING TO?
Date me! [x17]
UH..."DATE ME?" BY TEEN*BOP!? IT'S A COVER OF THE NIRVANA SONG "RAPE ME" WITH ALL THE MESS AND FAT CUT AWAY.
ITS ARTIFICIALITY IS SO... SO PERFECT! IT'S BEEN STUCK IN MY HEAD.
BUT NO, IT SOLD TERRIBLY. YOU'RE RIGHT, IT'S SHIT.
DIDN'T HAVE ENOUGH ...SEX!
WHY ARE YOU TALKING LIKE THAT? LIKE YOU'RE PLAYING TO AN AUDIENCE.
DO YOU THINK YOU'RE PERFORMING FOR BONDYE?
GOD ISN'T HERE. UNLESS HE'S ME.
And here I thought you'd figured out the nature of things.

Abb. 9: Visuelles *Signifyin(g)*.

afrozentrischen Persönlichkeitsentwicklung (vgl. Kremser 2005, 13). Wie die Bibel die zwiespältige Erfahrung des Christentums wiedergibt, stellt *The Hole* als *Talking Book* die ambivalente Erfahrung in einer Konsumgesellschaft dar. Indem Legba sich in seine zwei konträren Aspekte spaltet, provoziert er einen Dialog mit den Lesenden. White Peter stellt als *petwo* den schmerzhaften, giftigen Anteil des Comics dar. Er konsumiert – oder besser: verschlingt – Pornos, sexistischen *Gangsta Rap* und gewaltverherrlichende Spiele. Er ist das Gift. Mit Peter ›äfft‹ Legba als lebender Comic seine Leser_innen in obszöner Manier nach und macht sich über sie lustig (Abb. 9); die Bilder sind spöttisches Nachahmen ihrer Konsument_innen.

Papa Legba ist die heilende, befreiende *message* des Mediums. Indem Legba als kommunikatives Prinzip mit White Peter der Konsumindustrie ein Gesicht gibt, kann Papa Legba auf etwas verweisen und es durch *Signifyin(g)* kennzeichnen. Er fungiert für die Leser_innen als ›spirituelle *Firewalk* zwischen White Peter und dem ›giftigen‹ Konsumismus. Mit seiner Anwesenheit ist die Graphic Novel in einer afrozentrischen Lesart kein Konsumprodukt oder Unterhaltungsmedium mehr, sondern ein spirituelles Objekt, das seine Leser_innen vor den negativen Einflüssen der Konsumgesellschaft schützt und in einer Auseinandersetzung aufklärt. *The Holes* Gift wird über die spirituelle Bedeutung von *The Hole* zu einem *Gegen*gift; Peters Nachäffen und die verwendeten Stereotype erhalten die Funktion, in den Comic-Konsument_innen eine (kritische) Selbstreflexion hervorzurufen. Die Leser_innen sollen lernen, sich ein eigenes Bild, fernab konsumistischer ›Identitätsangebote‹, zu schaffen, wodurch sie geistig vom dominanten, stereotypen Zeichengebrauch ›entkolonisiert‹ und damit ›befreit‹ werden. Sie sollen erkennen, dass sie sich selbst definieren können und nicht nur ›bloße‹ Zeichen im konsumistischen Kreislauf sind, wie Ture und Hamilton ausführen:

> When we begin to define our own image, the stereotypes […] that our oppressor has developed will begin in the white [consumer] community and end there. (Ture / Hamilton, 37)

Aus einer anthropologischen Perspektive heraus wird durch *The Hole* ersichtlich, dass die Gestaltung und Thematisierung von

Selbstreflexivität auch von soziokulturellen Codes und Traditionen abhängig ist. Für eine Person, die Vodou für Aberglauben hält oder die rituelle Symbolik (*vèvè*) nicht lesen kann, sind bestimmte Ebenen und Formen der Selbstreflexivität nicht zugänglich. In einem ›kulturblinden‹ Blick könnten nur White Peters Metalepsen wahrgenommen werden; der lebendige Diskurs (Legba) und die *Talking Book*-Elemente (Papa Legba / *rada* / *good book* und Legba Ati-Bon / *petwo* / *poison book*), die den Lesenden zur Auseinandersetzung und Reflexion auffordern, gingen dabei verloren. Auch das *Signifyin(g)* ist eine kulturspezifische Kommunikationstechnik, die in gewisser Weise über Selbstreflexion verfügt. Sie ordnet als metaleptischer Sprechakt Zeichen und rhetorische Figuren an, um lesende Rezipient_innen buchstäblich in die Irre zu führen. *The Hole* könnte durch die dichotome Anordnung von ›Weißen‹ und ›Schwarzen Zeichen‹ als eine anti-Weiße Geschichte gelesen werden. Mit der Einführung von versteckten Schlüsselzeichen wird die afrozentrische Deutung jedoch an den Leser_innen ›vorbeikommuniziert‹. Denn während diese *keys* im Leseerlebnis nach und nach entdeckt und berücksichtigt werden, ›aktualisiert‹ sich die Bedeutung der Graphic Novel im Verhältnis zu den Schlüsselzeichen. So wird die vermeintliche *superhero story* unter Berücksichtigung des *keys* ›*Signifying Monkey*‹ zu einer versteckten Polemik gegen Konsument_innen, während die *vèvès* die Graphic Novel letztlich zu einem wohlwollenden, spirituellen Medium transformieren, das mit seinen Rezipient_innen einen selbstreflexiven Dialog über die Konsumgesellschaft eingeht.

Bibliografie

Barnard, Alan: Emic and etic. In: Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology. Hg. v. Alan Barnard und Jonathan Spencer. London und New York: Routledge, 2006, S. 180–183.

Barnard, Alan: History and Theory in Anthropology. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

Callahan, Allen Dwight: The Talking Book. African Americans and the Bible. New Haven und London: Yale University Press, 2006.

Duffy, Damian (W), Jennings, John (A): The Hole: Consumer Culture Vol. 1: Open. Chicago, Front Forty Press, 2008.

Gates, Henry Louis Jr.: The »Blackness of Blackness«: A Critique of the Sign and the Signifying Monkey. In: Critical Inquiry 9.4 (1983), S. 685-723.

Gates, Henry Louis Jr.: The Signifying Monkey. A Theory of Afro-American Literary Criticism. New York und Oxford: Oxford University Press, 1988.

Hahn, Hans Peter: Materielle Kultur. Eine Einführung. Berlin: Dietrich Reimer Verlag. 2014.

Hödl, Hans Gerald: On Fetishism. In: Culture and Religion. <http://cultrelhgh.blogspot.co.at/2009/07/on-fetishism.html>. 16.07.2009. Letzter Zugriff am 26.02.2018.

Keller, Wittigo: VooDoo im Bild: Impulse zwischen Ritualdesign und Wunderkunst. In: Ay BoBo: Afro-Karibische Religionen. African-Caribbean Religions. Teil 2/Part 2: Voodoo, Hg. v. Manfred Kremser. Wien: WUV, 2000, S. 51–76.

Kment, Patric: Afíríkà Yèyé Mi! Meine Mutter Afrika! Reafrikanisierung, kulturelle Expansion und Transformation der Òrìshà-Religion Trinidads. Wien: LIT, 2005.

Koepping, Klaus-Peter: Ethnolingustik. In: Wörterbuch der Völkerkunde. Neuausgabe. 2. Aufl. Begr. v. Walter Hirschberg. Berlin: Reimer, 2005 [1999], S. 104–105.

Kottas, Lisa: »Ghetto of the Mind«. Religion als Widerstandsform im Hip Hop und Afrofuturismus am Beispiel von Jiba Molei Andersons Black Comic The Horsemen. Masterarbeit Universität Wien, 2017.

Kremser, Manfred: Von der Feldforschung zur Felder-Forschung. In: Ethnohistorie. Rekonstruktion und Kulturkritik. Eine Einführung. Hg. v. Karl R. Wernhart und Werner Zips. Wien: Promedia, 2001, S. 135–144.

Kremser, Manfred: Afro-Amerikanische Religionen. In: Wörterbuch der Völkerkunde. Neuausgabe. 2. Aufl. Begr. v. Walter Hirschberg. Berlin: Reimer, 2005 [1999], S. 13.

Nugent, Stephen: Postmodernism. In: Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology. Hg. v. Alan Barnard und Jonathan Spencer. London und New York: Routledge, 2006, S. 442–444.

Prinz, Sophia, Göbel, Hanna Katharina: Die Sinnlichkeit des Sozialen. Eine Einleitung. In: Die Sinnlichkeit des Sozialen. Hg. v. Sophia Prinz und Hanna Katharina Göbel. Bielefeld: transcript, 2015, S. 9–49.

Reuter, Astrid: Voodoo und andere afroamerikanische Religionen. München: C.H. Beck, 2003.

Roehl, Max, Amigo, Ricardo: Writing Culture. In: Userwikis der Freien Universität Berlin. <https://userwikis.fu-berlin.de/display/sozkultanthro/Writing+Culture>. 01.02.2012. Letzter Zugriff am 15.03.2018.

Sanjek, Roger: Ethnography. In: Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology. Hg. v. Alan Barnard und Jonathan Spencer. London und New York: Routledge, 2006, S. 193–198.

Strausbaugh, John: Black Like You: Blackface, Whiteface, Insult and Imitation in American Popular Culture. New York et al: Tarcher / Penguin, 2007.

Ture, Kwame, Hamilton, Charles V.: Black Power. The Politics of Liberation. With New Afterwords by the Authors. New York: Vintage Books, 1992 [1967].

Walker, Clarence E.: We Can't Go Home Again. An Argument about Afrocentrism. New York: Oxford University Press, 2001.

Whalen, Faraji: The Disgruntled Fan. In: Beats Rhymes and Life. What We Love and Hate About Hip-Hop. Hg. v. Kenji Jasper und Ytasha Womack. New York: Harlem Moon, 2007, S. 35–55.

Wideman, John Edgar: Charles Chesnutt and the WPA Narratives: The Oral and Literate Roots of Afro-American Literature. In: The Slave's Narrative, Ed. v. Charles T. Davis und Henry Louis Gates, Jr. Oxford und New York: Oxford University Press, 1985, S. 59–78.

Zips, Werner: Vom Wilderer zum Hasen. Zur Rezeption der Postmoderne in der Ethnohistorie. In: Ethnohistorie. Rekonstruktion und Kulturkritik. Eine Einführung. Hg. v. Karl R. Wernhart und Werner Zips. Wien: Promedia, 2001, S. 195–205.

Zips, Werner: Das Stachelschwein erinnert sich. Ethnohistorie als praxeologische Strukturgeschichte. Wien: facultas, 2007.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Duffy / Jennings, 62.

Abb. 2: Duffy / Jennings, 139.

Abb. 3: Duffy / Jennings, 21.

Abb. 4: Duffy / Jennings, 144.

Abb. 5: Duffy / Jennings, 145.

Abb. 6: Duffy / Jennings, 15.

Abb. 7: Duffy / Jennings, 143.

Abb. 8: Duffy / Jennings, Deckblatt.
Abb. 9: Duffy/Jennings, 52.

Anmerkungen

1] Indem wir bestimmte Adjektive wie »Afrikanisch«, »Afroamerikanisch«, »Weiß« oder »Schwarz« großschreiben, signalisieren wir, dass diese soziokulturell geformte Konstruktionen – statt ethnisch oder rassisch – essentialistische Eigenschaften sind. In diesem Ansatz folgen wir dem Wiener Anthropologen Werner Zips: »Die Großschreibung des Adjektivs ›Schwarz‹ soll verdeutlichen, daß mit dem Begriff ein ›Signifier‹ für eine historische und kulturelle Erfahrung gemeint ist, die nicht in essentialistischer Wendung auf die Hautfarbe zu reduzieren ist« (Zips 2007, 35).

2] Die ›klassische Anthropologie‹ (früher Völkerkunde oder Ethnologie) verfolgte bis über die 1980er Jahre hinaus ein positivistisches Wissenschaftsideal, um die Disziplin gegenüber den Naturwissenschaften aufzuwerten (vgl. Roehl / Amigo). Dabei wurden ideale Untersuchungsbedingungen wie im Labor suggeriert (vgl. Kremser 2001, 138) oder wie im Fall von Claude Lévi-Strauss mathematikgleiche Formeln oder Diagramme verwendet (vgl. Barnard 2000, 130–135), um den Anschein vollkommener Objektivität zu erwecken. Auch wurde die Komplexität von den untersuchten, nichtwestlichen Gesellschaften ›heruntergespielt‹; diese stünden nämlich auf einer niederen, einfacheren Kulturstufe, unfähig für sich selbst zu sprechen (dafür brauchte es schließlich Ethnolog_innen) (vgl. Zips 2001, 195) und lebten in romantischer Idylle (vgl. Roehl / Amigo). Im Laufe der sogenannten *Writing Culture*-Debatte der 1980er Jahre verändert sich die Einstellung der Ethnologie, die sich von einer »Erklärungswissenschaft« (wie Physik) zu einer »Verstehenswissenschaft« (wie Geschichte) entwickelte (vgl. Roehl / Amigo). In diesem Zusammenhang werden die geschichtlichen und politischen Einflüsse der untersuchten Gesellschaft berücksichtigt (vgl. Kremser 2001, 138). Dieses Essay hat daher primär die Menschen *hinter* dem Medium im Blick. Weder Kultur, noch Comic werden als eigenständige, essenzialistische Phänomene gefasst, sondern als von Menschen *abhängig* und *gemacht*. In diesem Sinn halten wir es mit dem anthropologischen Ethos, »die Akteure […] in ihrem Mensch-Sein [zu] respektier[en]« (Kremser 2001, 138).

3] Gleichzeitig muss beim Afrozentrismus beachtet werden, dass es sich um keine originär Afrikanische Praxis handelt, sondern von der *New Thought*-Bewegung beeinflusst ist. ›*New Thought*‹ ist ein Sammelbegriff für christlich-protestantische Strömungen, die Mitte des 19. Jahrhunderts in den USA entstanden sind. Im Zentrum steht die Annahme, dass die Macht der Gedanken Einfluss auf das Leben, Gesundheit und materielle Umwelt eines Individuums hat. Negatives Denken führt zu Krankheit oder Unglück im Leben, positives Denken ermöglicht ein glückliches, erfülltes Leben und ist in der Lage, Krankheiten zu heilen. Gott wird im *New Thought* als universeller Geist (*mind*) betrachtet; alles Sein ist von ihm durchdrungen und findet seine höchste Form im menschlichen Geist. Bereits der Panafrikanist Marcus Garvey übernimmt zu Beginn des 20. Jahrhunderts Elemente von *New Thought* und fordert Afrika auf, sich geistig zu entkolonisieren (vgl. Kottas, 126–128).

4] Turner, 101 zit. n. Duffy / Jennings, 153.

5] Die Graphic Novel weist für bestimmte Passagen zu Beginn keine eigene Seitenzählung auf. Die interne Seitenzählung beginnt auf der 18. Seite (ab dem Titelblatt) mit S. 1. Daher stellen wir die nicht ausgewiesenen Seiten in eckigen Klammern dar. Unsere Zählung erfolgt in diesem Fall ab dem Titelblatt.